
MANGA
NOTICIAS – CÓMICS – PASATIEMPOS – OPINIÓN – PÓSTERS – HENTAI
Año 5 - Número 39 - Incluye CD-ROM - 4,80 €
Minami
INCLUYE
PÓSTER SHIN CHAN
y además...
Cine Oriental.
El Salón de BCN.
Katteni Kaizo.
Planchette.
Barrio Lejano.
Spiral.
La espada del Inmortal
X-Men 2
Lamu
Sailor Moon
Bishôjo Senshi
LA REVISTA DE MANGA NO APTA PARA NIÑOS
00039
8 414090 223881
OPERACIÓN FRIKI – LABORATORIO CIENTÍFICO – CORREO – CONCURSO

# ¡NÚMERO 50!




No, no, antes de empezar a explicar este título quiero hablar de cosas más importantes. Y es que estoy escribiendo esto el 25 de mayo (aunque vosotros lo leáis recién estrenadas las vacaciones de verano), día de elecciones. De hecho, vengo de votar, cosa que recomiendo a todo el mundo (a los que tengáis edad para ello, se entiende). Votar es muy importante, y más si tenemos en cuenta que no siempre tuvimos esa posibilidad. Si no os gusta ningún partido, pensáis que son todos iguales o lo que sea, a las malas votad en blanco, pero votad. Nada de "yo paso de política", "son todos iguales" o "total, para qué va a servir un único voto como el mío", esto es un país democrático y TODOS somos importantes, por tanto, si sólo vota una parte del país, los resultados no serán representativos de lo que realmente opina el país entero.




Pero bueno, ya dejo de aburriros con esto, que además hoy es un día de alegría pues el motociclismo español ha batido récords y además el Albacete sigue imparable en su camino hacia la primera división. Por tanto, vamos a la "típica" editorial.

Arriba pone número 50. "¿Número 50? Si sólo van por el 39...", diréis, y en parte tendréis razón, pues desde el cambio de nombre vamos por el número 39. Pero si recordáis la etapa de Minami2000, veréis que este es el número 50. Eso sí, los especiales no cuentan (o superaríamos esa cifra), hablamos de los números regulares que han salido mes a mes.

50 números, que se dice pronto. 50 meses con vosotros, fieles a nuestra cita. 50 revistas, entre las que se cuentan algunas de las más vendidas en toda la historia de nuestro país (y, por supuesto, la más vendida, ¿adivináis qué número fue?).

Y este hecho me hace recordar otra cosa. Aunque Minami cumpla 50 números y 5 años y medio de historia, en realidad es su décimo aniversario. ¿Cómo puede ser esto? Pues porque 1993 fue el año que vio nacer al fanzine Minami. Os explico la historia:

Aunque yo ya llevaba un tiempo en el mundo fanzinero, y en el 92 ya participé en el mítico Manganime de Óscar Valiente (uno de los 4 fanzines legendarios), en el 93 me planteé el lanzarme a la aventura. Y así, a principios de año, nacía Minami, en la vanguardia de la primera gran oleada de fanzines que el boom del manga provocó. Y, modestia aparte, siempre estuvo considerado como uno de los mejores, si no el mejor. Gracias a ese fanzine, estoy donde estoy. Gracias a ese fanzine, soy lo que soy.

Además, ese fanzine Minami me permitió conocer a un envidiable elenco de personas, entre los que se encuentran por ejemplo los hermanos Ortega, que llevan conmigo desde entonces. Supongo que, sabiendo esto, ya nadie se extrañará de que gocen de mi completa, total y absoluta confianza y tengan carta blanca en Minami.

Sin embargo, tras tres números en ese año 1993, y uno más (uno muy bueno, por cierto) en el 94, Minami vería su quinto y último ejemplar en 1996 (un número especialmente ácido y crítico, por cierto). En sus cinco números nos dejaba, entre otras muchas cosas, ideas tan buenas y originales que no tardaron en ser adaptadas y copiadas por diversas publicaciones, como por ejemplo los artículos de opinión, los de temas generales y no sólo reseñas de un manga, o los artículos sobre cultura japonesa (dado que los míos eran los primeros (la cultura japo era cosa de Ricardo), ya de jovencito se veía lo que me tiraba, ¿eh? ^__^U).

En fin, qué tiempos... nada, que eso, que número 50 (snif, yo quería haber hablado de Touch en este número, pero las jodías marineritas en microminifaldita ocupaban demasiado, la cosa tendrá que esperar al siguiente), algo de lo que muy poquitos pueden presumir (de hecho, sólo Dokan y creo que también Neko). Y claro, esto es sólo un preludio, porque luego también nos tocará el número 50 "oficial".

Además, este número 39-50 trae como novedad el cambio de maquetación, ya que el anterior estilo parece que no convencía y se ha decidido el cambio. Esperamos vuestras impresiones, pero personalmente creo que encaja bastante bien con la línea de la revista.

ME HAS INVITADO A LA PISCINA Y SOBRE TODO ME HAS COMPRADO MINAMI, NO SÉ CÓMO AGRADECÉRTELO, AUNQUE SE ME OCURRE QUE QUIZÁ, SI QUIERES...

Pero no es la única novedad, y es que como este número se realiza al poco de haber tenido lugar el Salón del Cómic de Barcelona, viene cargadito de artículos. Y los que quedan, que ya digo que entre lo que ocupa Sailor Moon y el "poco" tiempo que hemos tenido para analizar bien todas las novedades aún nos queda para rato, así que atentos a próximos números, que de cara a las vacaciones de verano tendréis material, os lo aseguro.

Y poco más, que no sólo me he pasado de caracteres sino que entregaré esto tarde (para variar). El mes que viene más, frikis míos.

**Lázaro Muñoz**
*lazaro@aresinf.com*

PD: Para que no me tildéis de machista por lo de las ilustraciones, diré que el caso contrario también se da, pero como es algo habitual (a nadie le sorprende que un chico se quiera acostar con una chica, o con todas), no merece ponerse. Además no tengo fotos de chicos ^^

Minami

AÑO 5 - NÚMERO 39

## REDACCIÓN

**Dirección:** María José Castro

**Coordinación:** Lázaro Muñoz

**Colaboran:** Alessandra Moura, Ana C., Manuel Ortega, Matsuyama, Jaime Ortega, Raúl Ruiz, Irma Page, Miguel A. Sánchez, Lady Andromeda, Miguel Romero, Jesús Muñoz, Paco Benítez, Isabel Lozano, Jaime Munuera, Sharleen, Marta Munuera, Joan Fuentes, Paco Hernández, Marc Perelló, Eva Evrad, Rafa del Río, Antonio Salgado, Marc Ortiz, Neo-Gaka, Manuel Fco. ^Gea^, Remy, Aleix Ibars, Genís, Clara, Álvaro Camino, Neorub, Gaer, Carlos Kakuey, Mikel Patón, Alfons Moliné, Leticia CA, Lirin y Mazochungo
**Dibujantes:** Ismael Álvarez, Ken Niimura, Rafael Vázquez, Cristina Ortega, J. Ignacio Palacios, Jerôme Alquié y Rafa del Río
**Corrección de textos:** Lázaro Muñoz
**Diseño y Maquetació:** Óscar Sardà y Gabriel Sánchez-Trincado

**Filmación y coordinación de maquetación:**
Gabriel Sánchez-Trincado

**Contenido del CD:** Joan Fuentes, José García y Lázaro Muñoz

**Redacción y administración:**
***ARES Informática S.L.***
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902.19.72.64 - Fax: 902.19.72.63
**Administración:** Rosana Jiménez
**Suscripción:** Vanessa Roda - suscripciones@aresinf.com
**Director de producción:** José García
**Fotomecánica:** ARES Informática S.L.
**Impresión:** Gráficas Monterreina, S.A.
**Distribución:** COEDIS S.A.
**Distribución Tiendas Especializadas:** Samurai Ediciones
C/ Tanger 76 - 08018 Barcelona
Telf.: 93.300.10.22
**Distribución en Argentina:** York Agency
C/ Alsina 739 - CP 1087 - Buenos Aires
**Distribución en México:** Alejandro Flores
República de Colombia nº 76, local 9.
La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc

**Depósito Legal:** B-6870/99



Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

**Minami - Ares Informática S.L.**
*Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)*
*Telf.: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63*
*e-mail: minami@aresinf.com*
*Página web: www.aresinf.com*

## ÍNDICE

En Portada
SAILOR MOON



## AGRADECIMIENTOS...







Jonu MEDIA
MANGALINE
NORMA Editorial
PLANETA DeAGOSTINI COMICS







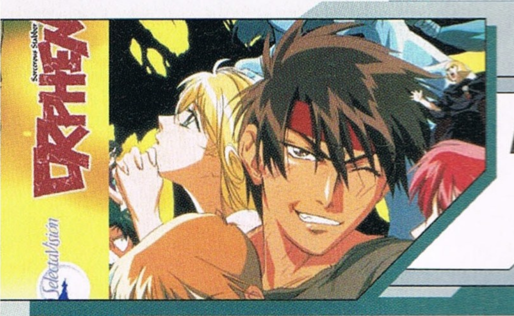











# NOTICIAS

## Hablamos de la actualidad del Manga y Anime.

**Como siempre, estrenaremos la sección de novedades centrándonos en las publicaciones impresas.**

En primer lugar, desde aquí damos la bienvenida a una nueva editorial que ya hacía tiempo que veníamos anunciando y presentando llamada *Ponent Mon*, sello de la ya veterana *Ediciones de Ponent*. Establecida en Alicante, se especializará, según ellos mismos, en "presentar tanto al público español como internacional las nuevas tendencias gráficas e historietísticas del mercado nacional e internacional", lo cual incluye, por supuesto, títulos relacionados con las nuevas tendencias del cómic japonés. Con relación al manga, en estos momentos tienen publicados **La espinaca de Yukiko** de *Frédéric Boilet*, **Monokuro Kinderbook** de *Kan Takahama* y **Barrio Lejano** de *Jiro Taniguchi*. Ediciones excelentes, aunque quizá un tanto caras para la media habitual.




Por otro lado, la celebración del pasado Salón del Cómic de Barcelona permitió a las demás editoriales españolas dar a conocer sus intenciones de cara a los próximos meses.
*Planeta*, por ejemplo, ha confirmado que la edición de **Fénix** (de *Osamu Tezuka*) seguirá adelante con un par de tomos más (que conformarán un arco argumental completo), a pesar de las discretas ventas logradas por este título de culto. El formato será muy similar, pero se incrementará el número de páginas. Aun así, no han descartado intentar publicar la serie completa... Del mismo modo, esta editorial dejó constancia de que estaban ultimando las negociaciones para publicar **Gunmm: Last Order**. Aunque no han confirmado totalmente la adquisición de los derechos, todo apunta a que este título podrá ver la luz en español para finales de año.

Otro título de esta editorial, **Detective Conan**, se prolongará, por el momento, hasta el número 32, que se corresponde con el vigésimo noveno tomo de la edición japonesa.
Y para amantes del shojo también hay novedades de la mano de *Planeta*, pues tienen intención de editar **Konote wo hanasanai**, un título de *Miho Obana*, de quien ya está publicándose **Kodomo no Omocha** (si bien esta es posterior a la que ahora nos anuncian). Los protagonistas de **Konote wo hanasanai** son dos amigos de la escuela (*Kou* y *Yukako*) que tendrán que dejar de verse dado que *Yukako* y su madre se ven obligadas a mudarse, a causa de las deudas. Años más tarde se producirá el típico reencuentro... pero *Kou* se sorprenderá al ver cómo ha cambiado *Yukako*, y no para bien.
Una última obra anunciada por *Planeta* es **El lobo solitario y su cachorro**, titulada en la versión original **Lone Wolf and Cub**. Este clásico creado por *Kazuo Koike* y *Goseki Kojima* se publicará bajo el sello para adultos "Pachinco".

En lo que respecta a la editorial *Glénat*, también hay novedades para los próximos meses (porque **Captain Tsubasa - Campeones**, novedad que anunciamos hace tiempo en primicia exclusiva, ya está a la venta). Para empezar, han confirmado para este año nada menos que **Astroboy** (del maestro *Tezuka*), **Ayashi no Ceres** (cuyo anime está a la venta), un art-book de **Love Hina** (Ani-Hina), **Noise** y **Midori**. Aparte del número 9 de **Blame**! Y es oficial tanto su interés en la que seguramente es la segunda obra más conocida de *Yumiko Igarashi*, después de **Candy Candy**. Estamos hablando de **Lady Georgie** (ejem, amiga *Silvia*, mola, ¿eh?), cuya versión animada pudo verse en *Tele5* hace años con el título de **Nuevos Hermanos** y, más recientemente, en el canal autonómico catalán como **Georgie**. *Georgie* es una niña huérfana que vive en Australia y que verá cómo sus hermanastros van poco a poco enamorándose de ella... Todo esto, unido al deseo de reencontrarse con su padre. Por cierto, que dicen que no sacarán el manga de **Akira** (al menos de momento).
Eso en cuanto a lo confirmado, vamos ahora con los rumores: Sigue bailando el tema **3X3 Ojos**, que ahora digo que sí, que ahora digo que no... el caso es que oficialmente no dicen nada, aunque extraoficialmente todos los aficionados dan por hecho el interés de *Glénat* en este manga, así como en el de **Candy Candy**. Otro rumor muy extendido es que iban a editar **Gravitation**, otro manga estilo yaoi, pero ellos niegan tener los derechos, aunque dicen que están interesados.
Lo que ya es prácticamente un hecho es **GTO (Great Teacher Onizuka)**, una desternillante obra de *Toru Fujisawa* sobre un macarra paranoico al que no se le ocurre mejor cosa que hacerse profesor... para ver si así liga un poco más. Qué cosas (*NdL: Mmmm... ¿qué tiene de raro? ^_^U*).
Por último, *Glénat* aprovechó en el Salón para trasladarnos sus deseos de editar algo de *Osamu Tezuka* (ya hemos comentado lo de **Astroboy**), así como para anunciar que, por el momento, no está previsto editar más material de *Leiji Matsumoto*, ni tampoco la obra **Hunter x Hunter**, algo que se había rumoreado anteriormente.



# NOTICIAS

Por su parte, la editorial *Norma* también tiene, por el momento, una sorpresilla interesante, pues tienen la intención de editar **Rahxephon**, un manga sobre mechas bastante reciente que ya cuenta con versión animada y que destaca, más que nada, por sus geniales diseños. Por lo pronto, no hay ideas sobre fechas, formatos o número de tomos que se publicarán, pero, como decimos, parece probable que lo editen.
Novedades de esta editorial en el salón fueron, además de otro número del **MangaManía**, los tomos 1 de **Wish** y **BeyBlade**. Al ser la primera de *Clamp* y la segunda estar apoyada por la emisión en TV del anime (porque su autor, *Takao Aoki*, probablemente os suena tan poco como a nosotros), no creemos que necesiten presentación ni que vayan a tener problemas de ventas, y menos ahora que *Norma* se ha subido al carro de las editoriales que editan bien (eso sí, la portada de **Wish** es horrible (y la de **BeyBlade** tampoco es que sea de las que enamoran), pero es de supone que no es culpa suya sino que el original japonés era así).
Además, por fin en el salón sacó la tan anunciada recopilación de **Evangelion** en tomos, ahora ya con tramas y sin que se caigan las hojas. Algo que los fans de la serie llevaban mucho tiempo esperando.
También es importante decir que *Norma* parece haber sacado a la venta a precio de saldo todo lo que le quedaba en el almacén de anteriores ediciones, pero no hemos podido confirmarlo directamente con la editorial y, caso de darse, sería sólo en ciertas ciudades de España, pues son sólo los de algunas ciudades quienes dicen haberse beneficiado de este hecho mientras que muchos interesados de otras partes están con la miel en los labios. En cualquier caso, el hecho ha levantado indignación en ciertos sectores del público, que ven cómo cosas que ellos se compraron a un precio más que notable, se encuentran en ocasiones a mitad de precio.

Por último, la editorial *Ivrea* ha hecho saber que el próximo número (el cuarto, en ambos casos) de **Daydream** y de **World of Narue** se retrasará hasta el Salón del Manga de Barcelona, en octubre. Quitando las entregas correspondientes de sus mangas en curso, lo único que anuncian (y que por cierto nos ofrecen de nuevo como primicia, es la posible edición de **DNAngel** a partir de septiembre.

Pasamos ahora a comentar lo que se cuece en el terreno del anime en nuestro país, pues, ciertamente, hay unas cuantas novedades.
Para empezar, un bombazo de esos que sólo Minami es capaz de ofrecer: **One Piece** en septiembre en *Tele5*. Confirmado que de momento se emitirán 102 episodios los fines de semana a partir del mencionado mes. Salvo que les dé por hacer de las suyas, pero vamos, a día de hoy eso es información oficial. Tened por seguro que informaremos debidamente de esta afamada serie.

A ver, antes de que se nos olvide, se está editando **La vuelta al mundo de Willy Fog** (pedazo de serie) en DVD. Eso sí, viene como suplemento de una revista sobre bebés y el cuidado de los hijos y esas cosas (*Crecer feliz*) y la edición es de lo más normalito... Pero no deja de ser un clásico, aparte de una genial producción de la *Nippon Animation*.
Y ya que estamos con esta serie, nos consta que *Canal Sur* anda detrás de emitirla, al igual que su serie "hermana" **D'Artacan y los tres mosqueperros**, otro clásico de la *Nippon*. Y, según parece, también tienen comprados los derechos de **La visión de Escaflowne**, pero ya sabéis que este canal tiene la costumbre de estrenarnos los animes de repente y sin previo aviso... Así que no podemos deciros cuándo se pondrá **Escaflowne** en antena.

En lo que respecta al resto de canales autonómicos, tenemos en primer lugar que acompañar en el sentimiento a los madrileños que estén intentando ver **Magical Doremi** en *Telemadrid*, pues entre guerras en Irak, elecciones, semanas santas y demás la programación de esta cadena cambia más que *Michael Jackson* de un tiempo a esta parte...
Y ya que hablamos de **Magical Doremi**, a partir de septiembre empezará a emitirse en los canales autonómicos que no emiten las series en el idioma nacional y que por tanto necesitan tiempo extra para volver a doblarlas.
En todo caso, los aficionados de Castilla-La Mancha están de suerte, pues su cadena autonómica tiene en estos momentos una buena ristra de animes en emisión: **La pequeña Memole**, **Doraemon**, **Shin-chan**, **Magical Doremi** y, desde hace apenas unas semanas, ¡**Ufo Baby**!
**Ufo Baby** es una divertida serie conocida también como **Da! Da! Da!** que, por lo visto, debería haberse emitido hace ya unos meses y que ya ha pasado por países como Italia, donde ha sido emitida por la RAI. Los que podáis, echadle un ojo, que de momento serán sólo los castellano manchegos y gente de provincias cercanas, pues ha sido sólo este canal y no la Forta quien ha comprado los derechos (aunque ya se sabe que entre autonómicas las cosas suelen rular sin problemas), de momento 78 episodios. Muy divertido ver cómo una niña se ve obligada a vivir en un templo a solas con otro chaval de su edad y que, de repente, les aparezca un bebé misterioso en un platillo volante al que lo primero que se le ocurre es llamarlos "papá" y "mamá". XDD
Y más anime en la televisión de Castilla-La Mancha (a este paso se va a convertir en la Comunidad Autónoma número uno, ni la catalana ni la andaluza, ¡toma chá!), pues a partir del 1 de junio empezará a emitirse **Ojaru Maru** (aquí traducido como "El Príncipe Makaroo"), una producción de NEP 21 y NHK de 1998, ¡ugh!

Siguiendo con los canales autonómicos, el catalán tiene ya en emisión desde hace un tiempo la primera serie de **El Rey Arturo**, como os rumoreábamos hace unos meses. Todo un clásico que ya se había emitido en los años 80 por algunos canales autonómicos.
Y la novedad de este canal es nada más y nada menos que **Inu Yasha**, el anime del manga homónimo de la conocida *Rumiko Takahashi*. Todavía no hay fecha de emisión, y puede incluso que no se estrene este año, pero ya la tienen, eso es seguro.

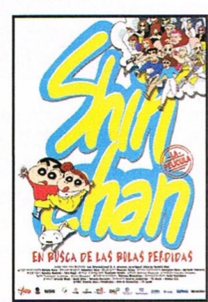
Y como ya hemos dicho en otras ocasiones, los canales *Popular TV* y *CadenaLocal TV* siguen adelante con su emisión de animes con unos cuantos años... En el momento de redactar estas líneas el primero está emitiendo **Remi, el niño sin hogar** (emitida por *Antena 3* en 1991 y más recientemente por la autonómica catalana), mientras que el segundo tiene en emisión **La isla del tesoro** (emitida por *Vía Digital* hace años y, también, por *Popular TV* apenas hace unos meses). Ambas son producciones de la *Tokyo*

CONTINÚA EN LA PÁGINA SIGUINETE

# BREVES

**Noticia breve relacionada con el manganime en nuestro país.**

Recordad que el 27 de junio (con preestreno en Madrid el día 25) llega a los cines españoles **Shin chan en busca de las bolas perdidas**, una alocada comedia llena de persecuciones, personajes estrambóticos y humo. En ella, una serie de acontecimientos casuales provocan que *Shinchan* y su familia se vean envueltos en la búsqueda de las bolas perdidas, unos objetos codiciados por dos bandas rivales (los *Mariconchis* y los *Cataplines*) que encierran un gran poder, tanto que se dice que quien las reúna tendrá el destino del mundo en sus manos.




Ya hay fecha para las **Jornadas 2003 de Getafe** (Madrid). Como siempre, organiza la Asociación NeoAtlantis y tendrán lugar los días 18, 19 y 20 de julio. Habrá karaoke, cosplay, proyecciones, rol en vivo, juegos, degustación de comida japo, actuación de las chicas de Operación Friki y muchas sorpresas. Más información en**http://members.tripod.com/neoatlantis/**




A mediados de agosto tendrá lugar un **Ciclo de Animación Japonesa en Bilbao**. Se sabe que se podrán ver en pantalla grande grandes títulos, pero desgraciadamente en el momento de escribir estas líneas no disponemos de más información, en el próximo número seguiremos informando.

Y todo hace suponer que en septiembre se celebrarán de nuevo las jornadas de Zaragoza y Castellón. En cuanto nos pasen información os lo haremos saber.

La mala noticia nos viene por un nuevo ataque contra nuestra afición. En un medio de bastante difusión. Como ya nos hemos puesto en contacto con el medio, y estamos esperando la respuesta, no queremos empezar ni liar nada. Preferimos esperar antes de daros más datos para ver en qué acaba todo esto. Pero tranquilos que la cosa irá en la próxima palestra.

El pasado mes de mayo abrió sus puertas el portal **http://www.infotaku.com**, al que deseamos mucha suerte desde aquí. Encontraréis noticias, monográficos y demás información que se le puede pedir a un portal sobre manganime. Y ya que estamos, aprovecharemos para reseñar otros portales en español que no podéis dejar de visitar. Con ya un tiempo de existencia a sus espaldas, **http://www.mundomanga.net**, , y, por supuesto, el veterano **http://www.mangaes.com** son sin duda fuentes de información que os recomendamos desde Minami (aunque por supuesto recordad que la mayor referencia y fuente de información del mundillo es esta vuestra revista).

*Movie Shinsha* y, sin duda, destacan por sus diseños y por los peculiares efectos 3D en la animación de los decorados.

Y ya que hablamos de *Vía Digital*, he aquí las novedades para junio de los canales de pago (¡por Tutatis, esperemos que siga siendo junio cuando leáis esto!).

El canal *Buzz* pega una repentina actualización a su parrilla y pasa a ofrecernos varias series de *Jonu*, a la que, hasta el momento, no había comprado ninguna serie. Los abonados a este canal podréis ver **Karekano**, **Fushigi Yuugi**, **Sol Bianca**, **Ayashi no Ceres**, **Boys Be** y **Niea under 7**, cada día, a partir de las 20:30h.
Y el bombazo de este canal: A partir del 1 de julio, **Love Hina** todos los días a las 22:00 horas.

En *Fox Kids* tenemos el regreso de **Dragon Ball GT**, que había dejado de emitirse hace unos meses, y el estreno de la serie de animación -no japonesa, pero llamativa, en todo caso- **El increíble Hulk**.

Por su parte, *Cartoon Network* empieza a emitir la serie de **Doraemon** a partir del 1 de julio, la serie se emitirá todos los días de la semana (incluidos sábados y domingos) a las 9:10 horas.

El *Club Súper 3* alegrará a todos los fans de la cazadora de cartas más famosa del manganime, ya que tiene programada para el 3 de julio la emisión de la primera película. Concretamente, a las 16:15 horas.

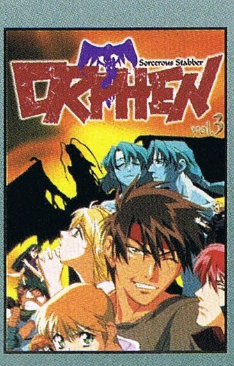
Y en *Nickelodeon*, nuevos episodios de **Yu-Gi-Oh!** a partir del 23 de junio, en los que *Yugi* conocerá reglas inéditas y tácticas invencibles para dominar a inesperados monstruos. En esta nueva temporada Yugi tendrá que afrontar un complicado reto: el inédito Torneo de la Batalla Final. Aunque antes tendrá que superar el reto que le plantea *Duke*: el Juego de los Monstruos del Calabozo en el que lo importante no son las cartas, sino los dados.
Ya sabéis, a partir del 23 junio de lunes a viernes a las 11:15h. y 16:25h., y los fines de semana a las 11:15h.

Y por último el canal *Locomotion* emitirá, como serie regular, **Burn Up Excess**, si bien en el pasado ya emitieron la minisaga **Burn Up W**. Igualmente, a lo largo de junio seguirán insistiéndonos en lo inminente del estreno de **Alexander Senki** (una superproducción de Madhouse en la cual ha intervenido, entre otros, *Rin Taro*), pues el día 15 de junio a las 20:30h emitirán un avance sobre la misma.

Por cierto, un apunte: parece ser que *Selecta Visión* está negociando la emisión de **Saiyuki** en algún canal de pago de *Canal Satélite* o de *Vía Digital*, pero todavía no tenemos nada confirmado.

Asimismo, aprovechamos para deciros que, en contra de lo que ha podido leerse en alguna que otra fuente, *TVE* no ha comprado los derechos de emisión de **Sailormoon** y **Sairlomoon R**. Desde *Arait Multimedia* nos han desmentido el rumor de que a partir del próximo curso fueran a empezar a emitirse por TVE. Lo que sí se sabe es que **Digimon Frontier** se estrenará en TVE poco después del verano. ¡Y a ver si por un casual aprovechan el verano para reponer **Digimon Tamers**!

Y ahora apagaremos la tele para contaros lo que han anunciado las distribuidoras de anime para sacarlo a la venta próximamente.
En primer lugar, *Selecta Visión* (quien por cierto ya tiene en el mercado copias sin problemas de sincronización de **Ghost in the Shell** y del volumen 5 de **Evangelion**) editará a mediados de junio el primer DVD de **Macross Plus**. Como sabréis, **Macross Plus** consta de una miniserie de OVAs y de una película. Pues bien, ese primer DVD contendrá el primer OVA que fue, precisamente, el único que llegó a editar *Manga Films* hace años. Jeje, la pregunta es... ¿Editarán el primer OVA con el doblaje de *Manga Films* y utilizarán a otros dobladores para el resto? Esperemos que no, ya que para la película de **Evangelion** se esforzó para conseguir a los mismos dobladores. El precio del DVD será de 18 euros.




Y para finales de junio pondrán a la venta **Street Fighter II, la película de animación**, igualmente editado en el pasado por *Manga Films* bajo el sello *Manga Vídeo* y descatalogado en estos momentos. La edición en DVD de *Selecta* costará 24 euros.
De cara al futuro, para el salón del manga se prevé que saquen las nuevas OVAs de **Rurouni Kenshin**, **Ninja Scroll** edición 10º Aniversario y ya tienen casi cerrado **Noir**.

CONTINÚA EN LA PÁGINA 11

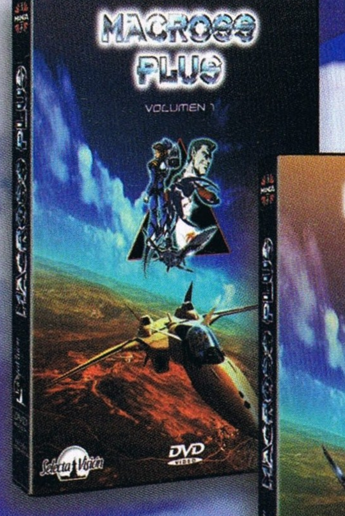
NO TE PIERDAS UNA DE LAS MEJORES
SAGAS DEL UNIVERSO MACROSS -ROBOTECH-

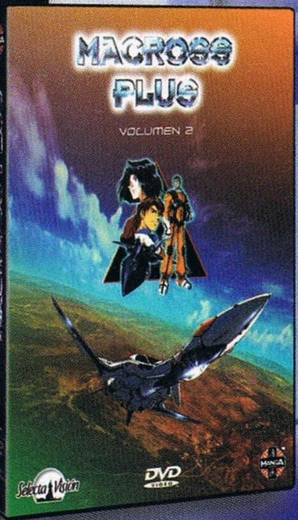
# MACROSS PLUS

3 ANTIGUOS AMIGOS

1 TRIÁNGULO AMOROSO

1 BATALLA A MUERTE




## CONTENIDOS

**DVD Vol.1 (ep.1&2) 80 min**
**DVD Vol.2 (ep. 3&4) 80 min**
Nuevo Máster Digital
Español Dolby Digital 5.1
Español Dolby Digital 2.0
Inglés Dolby Digital 5.1
Inglés Dolby Digital 2.0
Subtítulos en español
Formato de pantalla 4/3

**EXTRAS**
Acceso directo a escenas
Menú interactivo
Trailer americano
Ficha técnica y artística
Ficha de personajes
Datos de producción
Galería de imágenes






Selecta Visión S.L. c\diputación, 37 - Local 7B - 08015 - Barcelona
Telf: 933251022 - Mail: info@selecta-vision.com - Web: www.selecta-vision.com



***Y nuestra última sección va dedicada a las noticias de carácter internacional, relacionadas fundamentalmente con lo que se cuece en Japón (y por ahí en general):***

En el recientemente celebrado Festival de Cannes se pudo ver en exclusiva una producción japonesa de animación llamada **Andalucía no Natsu** (El verano de Andalucía) y que se centra, ni más ni menos, en la Vuelta Ciclista a España. Esta obra no es en absoluto una producción menor, puesto que cuenta en la dirección y el diseño de personajes con *Kitaro Kosaka*, colaborador de *Hayao Miyazaki* en películas como **El viaje de Chihiro**, **Mononoke Hime** o **Tenku no Shiro Laputa**. En la animación, además, ha intervenido el prestigioso estudio *Mad House*. Esperemos que este primer anime dedicado al ciclismo para el que, sin duda, han sido necesarias innovadoras técnicas de animación, llegue pronto por aquí.

También el pasado mes de mayo apareció en Japón una nueva entrega de los libros de ilustraciones **Intron Depot**, de *Masamune Shirow*. Su título es **Ballistics**, y sus más de cien páginas a color cuentan con la combinación de trazados tradicionales y técnicas digitales habitual en *Shirow*. Las imágenes van acompañadas por textos en japonés e inglés.

La conocida tienda on-line de manganime **Mandrake** acaba de inaugurar una sección en español en que, además, los precios de sus productos vienen indicados en euros. Su dirección es la siguiente: **http://www.mandarake.co.jp/spain/index.html**

A lo largo de la segunda mitad de 2003 aparecerá, en Japón, una serie de OVAs de **El puño de la estrella del norte**. El título será **Shin Hokuto no Ken** y estará compuesta por tres episodios que adaptarán al anime las novelas basadas en **Hokuto no Ken**, en las cuales se narra la vida de *Kenshiro* desde donde terminó el manga. El primer episodio (que aparecerá en julio) durará una hora y no se descarta una continuación a estos tres episodios, en función de las ventas.

El éxito generado por la serie de anime **Azumanga Daioh** ha propiciado la aparición en Japón de una teleserie ("drama") con actores de carne y hueso acerca del mismo. Se emitirá por la televisión *TBS*.

*Rumiko Takahashi* ya puede presumir de tener en anime otra de sus obras. En este caso la obra es **Takahashi Rumiko Gekijo**, compuesta por historias cortas como **One or W** o **La historia de P**, las cuales fueron editadas en nuestro país en el pasado. Y otra autora que ve cómo otra de sus series es llevada al anime es *Wataru Yoshizumi* (la de **Marmalade Boy**).

Las fans de *CLAMP* pueden alegrarse, pues acaban de estrenar nuevo manga en el número 25 de la revista *Shonen Magazine* de Kodansha. Su título es **Tsubasa - Reservoir Chronicle** y además de estar situada en el mismo universo que **XXXholic** (que se publica en la revista *Young Magazine* de la misma editorial), tiene como protagonistas nuevas versiones de los personajes de **Card Captor Sakura**: El joven *Shaoran* y su amiga de siempre la *Princesa Sakura* (quien también está enamorada de él), su hermano el *Rey Touya* y su ayudante *Yukito*... Y por supuesto, todos viven en el Reino Clow. Por desgracia la familia real es atacada y *Sakura* pierde sus alas y con ellas su corazón, dejando sólo a *Shaoran* con el poder para salvarla. Mismos personajes, historia diferente.

También *Yuu Watase* estrena manga, y la idea nos recuerda a ciertos mangas para chicos, sólo que esta vez adaptado a chicas. La historia es como sigue: La vida de *Riiko* está llena de innumerables frustraciones al no poder encontrar a un chico que quiera salir con ella y tener que aguantar las pullas de su vecino. Pero un día encuentra el móvil de un hombre bastante extraño y como agradecimiento recibe la dirección de una tienda en Internet donde puede encontrar lo que más desea: un "novio". Tres días después *Riiko* recibe lo prometido: su nueva figura humana modelo "Nightly Series 01" que se despierta, cómo no, con un beso en la boca. ¿Os suena la cosa? El título es **Zettai Kareshi** y comenzó a publicarse en el número 12 de la revista para chicas *Sho-Comi* de Shogakukan.

Ahora una alegría para los fans de *Masamune Shirow*, pues el 23 de julio sale a la venta (en Japón, claro) **Ghost in the Shell 1.5**, un CD-ROM de *Masamune Shirow* que contiene, entre otras cosas cuatro episodios inéditos del manga original. Al parecer, dado que **ManMachine Interface** (**GitS** 2) acabó orientándose a un argumento muy distinto al del primer tomo, quedaron por ahí sin editar algunos episodios sobre la novena sección. En total unas 20 historias que tenía *Shirow* ya planeadas, la mayoría sin editar siquiera en revistas. No así los episodios **Fat Cat**, **Drive Slave**, **Mines of Mind** y **Lost Past**, que se recogerán acabados, tal como fueron publicados entre 1991 y 1996. El resto está, según el propio *Shirow*, en un estado bastante crudo.

Y para seguir con la tónica de dar alegrías a los fans (bueno, nosotros no, los autores), recordamos que *Ken Akamatsu* (el de **Love Hina**), estrenó manga en el número 13 de la revista semanal Shonen Magazine. Su título es **Mahou Sensei Negima! - Magister Negi Magi**, y según dicen es como **Harry Potter** pero con la facilidad de las chicas para quedarse desnudas de **Love Hina**.
*Negi Springfield* acaba de graduarse en la escuela de magos (7 años de estudios, sobreritos picudos y abueluete director de la escuela incluidos, ¿os suena?) y, a pesar de tener sólo diez años, ha sido asignado como profesor en una escuela de Japón durante tres meses. Por supuesto su clase se compone enteramente de chicas y, como no podía ser de otro modo, la protagonista femenina, *Asuna*, es gritona y se pasa más tiempo sin ropa que vestida.
Al parecer este autor ha aprendido bien lo que tiene que hacer y sigue la estela de *Katsura*: Llenar las páginas de tetas y culos para que la gente no se dé cuenta de que está leyendo lo mismo que ya ha leído en infinidad de ocasiones en infinidad de sitios. Al fin y al cabo, si a *Katsura* le sirvió, ¿por qué a él no? **Harry Hinatter**... Sí, le auguramos un gran éxito.

Se está llevando a cabo la producción de una serie televisiva sobre **Ninja Scroll** (os recordamos que el nombre original de esta obra es **Jubei Ninpocho**), así como, posiblemente, un nuevo largometraje. Del mismo modo, también se ha llegado a oír que Hollywood tenía intenciones de hacer una versión de imagen real... Ya veremos. En cualquier caso, el primer capítulo de la serie de TV ya corre por los distintos fansubs.

Ya que mencionamos Hollywood y sus innumerables propuestas de adaptar mangas a la imagen real (sinceramente, que no se molesten; no es necesario, de verdad, que noooo), parece ser que *James Cameron* concedió recientemente a la televisión *Fuji TV* una entrevista según la cual la producción de la película de imagen real sobre **Gunnm** (**Alita, ángel de combate**) ya estaba en marcha. Aunque no reveló ningún tipo de dato, lo cierto es que ya hace un tiempo que la *Fox* tiene registrado el dominio ...

Y más "pinículas", hace poco ha saltado la noticia de que Gainax, ADV Films y Weta Workshop (los dos primeros no necesitan presentación, el último quizá sí: se trata de los que se encargaron de los efectos especiales en **El Señor de los Anillos**) planean llevar **Evangelion** a las pantallas de cine, pero no como sus últimos "sacacuartosalosfans", sino de imagen real, con actores de carne y hueso. Es decir, una especie de resumen de la serie en una peli que se presume tendrá que rondar las dos horas y que debería estar llena de efectos especiales. Eso sí, paciencia porque lo que acaban de anunciar es "la intención de".

Los cines japoneses irán estrenando dentro de los próximos meses una serie de películas muy prometedoras. En primer lugar, ya mismo debería estar en las carteleras niponas **Azumi**, dirigida por *Ryuhei Kitamura* y basada en un manga de *Yu Koyama*. La actriz *Aya Ueto* da vida a una samurai en medio de una historia dura y sangrienta, como es habitual en este género... Por otro lado, ya hay fecha para el estreno en las pantallas niponas de la versión en imagen real de **Dragon Head**, que ya mencionamos aquí anteriormente; será poco después del verano. Y también para esas fechas (quizá algo después) se estrenará también en Japón **Steamboy**, una superproducción dirigida por *Katsuhiro Otomo* y en la que han intervenido infinidad de productoras y de estudios de animación, amén de personalidades como el propio *Satoshi Kon*. Baste decir que el presupuesto de esta película supera los 20 millones de euros. El equipo de producción espera grandes beneficios con esta prometedora película, hasta el punto de que la propia *Bandai* se encontraría en una situación desastrosa si la película no recaudara lo esperado. Por cierto, está previsto su estreno en EE.UU. un mes después que en Japón. El argumento se centra en la Inglaterra clásica, si bien incorpora también una serie de elementos futuristas y de ciencia ficción. En medio de todo esto, el joven protagonista de la historia se verá envuelto en el descubrimiento de una nueva forma de energía... Un argumento muy a lo *Otomo*... Aunque también se rumorea por ahí que las intenciones de este eran producir una película un poco más "familiar" de lo que ha resultado al final... Veremos, veremos.

**Sen to Chihiro no Kamikakushi** (**El viaje de Chichiro** aquí) sigue acumulando premios. Esta vez se trata de un premio un poco extraño, pero un premio es un premio. La película ha sido galardonada con el "Brilliant Dreams Awards 2003" otorgado por la prestigiosa firma de joyería Bulgari. El premio se otorga al individual y a la organización que han dado a la gente y a la sociedad un sueño.
Se entregó en Tokyo, y fue recogido por el productor *Toshio Suzuki* y la seiyuu *Mari Natzuki*. Y este podría no ser el último premio que gana la película ya que, por ejemplo, se encuentra nominada a los prestigiosos premios Hugo.

Ya ha terminado en Japón la nueva saga animada de **Saint Seiya**. Han sido un total de 13 OVAs producidos por *Toei Animation*. Sin embargo, todavía sigue quedando una parte del manga sin animar... En concreto, son otros seis tomos que cubrirían lo que podría denominarse *la saga del Infierno* y *la saga de los Campos Elíseos*. Por el momento no se sabe oficialmente si se va a producir algo más de **Saint Seiya** en anime, pero muchos rumores apuntan a que para septiembre o noviembre la cosa continuaría, quizá, con otros trece OVAs. Insistimos en que no hay nada confirmado, pero también es cierto que, al término del último OVA aparecido en el mercado, el equipo de producción deja en el aire algo así como "pronto volveremos para continuar elevando nuestro cosmos". *Masami Kurumada* está proyectando (de momento, sólo es un proyecto) con *Toei Animation* un nuevo largometraje sobre sus Caballeros. Ahora bien... Puede ser que aprovechen para narrar en él lo que queda sin animar del manga o que cuenten alguna historia alternativa, inmediatamente posterior al final de la saga de Hades.

(por cierto, gracias a mi amigo *Alberto* por todos estos datos).







Por otro lado, *Jonu Media* tiene también una buena hornada de novedades en cartera. Para el verano editarán las series completas en DVD de **Karekano**, **Dual** y **Yu Yu Hakusho** a precios muy asequibles. Y aunque esto es una buena noticia, suponemos que de nuevo el sector del público que se comprara en su día ese mismo material algo más caro protestará.

Pero volvamos al tema, y es que para antes del verano (o sea, para ya mismo), publicarán un DVD doble con la serie entera (10 episodios + OVA) de **Hand Maid May** al precio de 29,95 euros (también se editará en dos VHS a 18 euros cada uno). Sin duda, una edición muy suculenta de una de las series más divertidas de los últimos años, que nos narra cómo un estudiante de Ingeniería, *Kazuya*, tendrá que enfrentarse a situaciones muy embarazosas ocasionadas por la aparición en su vida de una *cyberdoll* llamada *May*.

También tiene que estar ya a la venta el especial de primavera de **Love Hina**, otra de las series favoritas del momento. Y, al igual que la anterior, llevará como obsequio ¡una alfombrilla para el ratón del ordenador! Muy potito.

Del mismo modo, *Jonu* está negociando los derechos de la serie de **Kimagure Orange Road** (como ya sabréis) y de **YuGiOh**. Pero entre sus negociaciones se encuentran también varias de las películas de **Detective Conan** (algo que también se sabe desde hace tiempo), aunque es cierto que las dificultades con las que se están encontrando no permiten confirmar cuándo podrían editarse en España. Y lo mismo les está sucediendo con la segunda película de **Card Captor Sakura**; tienen intenciones de acabar editándola, pero las negociaciones son harto complicadas.

Pero no acaban ahí las novedades de *Jonu* (¡esta gente no para!), pues han anunciado un *considerable* retraso en el lanzamiento de **La tumba de las luciérnagas**... Por una buena causa: ¡tienen intención de distribuirla en cines! Y la misma intención tienen con la nueva película de **Patlabor**, es decir, **WXIII Patlabor**. Estas dos obras maestras, si las ponen en el cine, son de obligado visionado para todo otaku. :D

Y para los próximos meses, los títulos que irán sacando son: **Los diez guerreros de Tokyo** (a la venta desde mayo), **El Último Reino**, **I my me Strawberry Egg**, **Comic Party** y la película de **Saiyuki** (que editarán después de que *Selecta* haya editado la serie homónima) al tiempo que ultiman la adquisición de las OVAs de **I"s**, la serie de TV y de OVAs de **Patlabor** y el *thriller* **Tokyo Vice**.

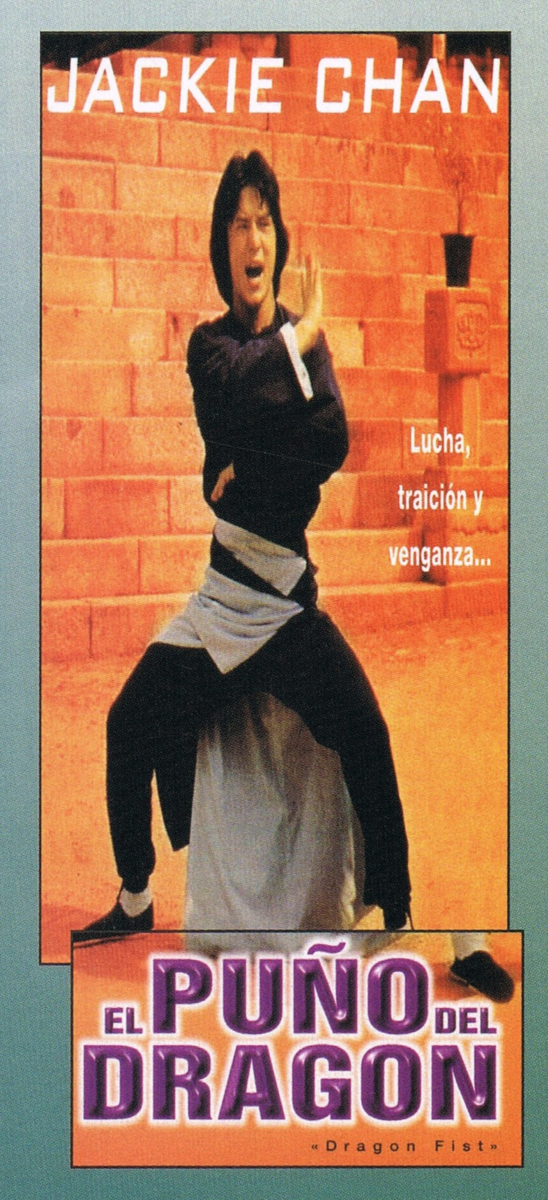
Además, desde los círculos fansuberos se dice que *Jonu* ha comprado los derechos del anime de **Naruto** (o tiene intención de hacerlo en breve), pero nada hay oficial desde la distribuidora.

Aunque no suele tenerse en cuenta como distribuidora, lo cierto es que *Arait* también lo es, y hace poco sacó dos DVDs de **Jester el aventurero**. Muchos nos ha pedido información sobre estos DVDs, que sólo están a la venta en unas pocas tiendas (podéis pedirlos directamente a *Arait*, la dirección viene en la publicidad que nos pusieron).

De momento no tienen pensado ampliar el número de DVDs de Jester (que actualmente son dos), pero sí que sacarán a la venta... tachán tachán...

¡**Digimon Tamers** en DVD! Y no un DVD cualquiera, sino unos DVDs que tendrán 8 capítulos cada DVD. Aunque a día de hoy no se sabe el precio (está en función del número final de capítulos, pues estaban mirando si con 8 no había pérdida de calidad), para cuando leáis estas líneas ya debería estar a la venta el primero de los dos que van a sacar a la venta (entre los típicos extras se destaca el audio japonés y portugués amén de, obviamente, el español).

Y para cerrar el apartado de lanzamientos en DVD, sabed que *Manga Films* acaba de reeditar en DVD varias películas del *Jackie Chan* más clásico, y aunque es cierto que ninguna de las elegidas es digna de un Oscar precisamente, sin duda harán las delicias de lo que podemos llamar sin temor a equivocarnos "típicas pelis de chinos". Los títulos son **El Aprendiz de Kung Fu**, **El Estilo de la Serpiente y la Grulla**, **El Puño del Dragón**, **Matar a traición**, **Furia Oriental 2**, **Meteoro Inmortal**, **Hiena Salvaje**, **Hiena Salvaje 2** y **Shaolin Kung Fu**. Su precio será de 12 euros, y pronto saldrán los títulos más famosos de este actor, como por ejemplo **La armadura de Dios**, **Who am I?**, **La Furia de Chicago**, **Los piratas del mar de China**, **Superpolicía en apuros** o **El Especialista**. Eso sí, las famosillas costarán 18 euros.



# LOS TOPS








***Y con esto y un bizcocho, es todo este mes. Como siempre, os dejamos con el Top Ten de ventas, esta vez los de las tiendas Akira Comics de Madrid y Nostromo de Sevilla, amén del Top30 que con los datos de varias tiendas realiza la ml de cómics.***

## Top Ten Nostromo MANGA

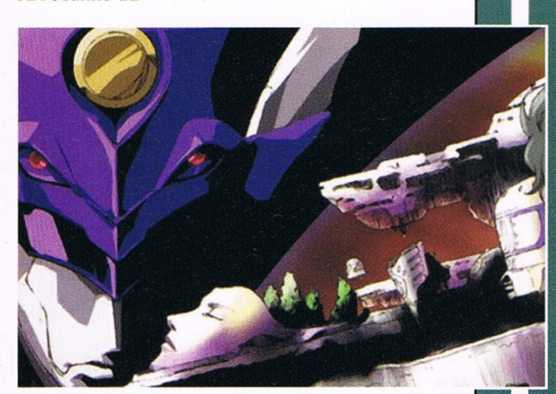
KENSHIN 27
LOVE HINA 14
LA ESPADA DEL INMORTAL 1
SAINT SEIYA 18
CAPITÁN TSUBASA 1
BERSERK 9
VAGABOND 2
WISH 1
EVANGELION 1
BLAME 8

## REVISTAS

MINAMI
SHIRASE
DOKAN
HENTAI
GAMESTECH

## Top Ten Akira-Cómics MANGA

Vagabond 2
Ranma ½ 32
Love Hina 14
Detective Conan 15
Gunm – Alita 6
Monster 18
Slayers Leyenda Demoníaca 4
Fushigi Yugi 12
Love Hina 1 (reedición)
KK Jeanne 12



## Top 30 ML Cómics

| | Orden | Antes | % | Títulos |
|---|---|---|---|---|
| | 1 | 1 | 125,56 | Love Hina #14 (de 14) |
| | 2 | 3 | 104,81 | Gunmm: Alita, ángel de combate #6 (de 12) |
| | 3 | 5 | 100 | Monster #18 (de 36) |
| | 4 | 9 | 98,15 | Ranma 1/2 #32 |
| | 5 | 6 | 97,41 | Detective Conan Vol.2 #15 |
| | 6 | - | 84,07 | Vagabond #2 |
| | 7 | 15 | 63,7 | Fushigi Yugi #12 |
| | 8 | - | 58,52 | Gantz #4 |
| | 9 | 12 | 55,56 | Kamikaze Kaito Jeanne #12 (de 13) |
| | 10 | - | 54,44 | Orphen #4 |
| | 11 | 19 | 53,33 | Slayers: Leyenda Demoníaca #4 (de 7) |
| | 12 | 13 | 50,74 | Inu Yasha #7 |
| | 13 | 18 | 50,37 | Kare Kano #6 |
| | 14 | - | 46,67 | Spirit of Wonder #1 |
| | 15 | 20 | 45,56 | Angelic Layer #5 (de 5) |
| | 16 | 16 | 41,48 | Bateadores #2 |
| | 17 | 24 | 41,11 | El Juguete de los niños #6 (de 10) |
| | 18 | - | 40,74 | Capitán Harlock #4 |
| | 19 | 25 | 38,89 | Redención #5 (de 10) |
| | 20 | 37 | 37,78 | Shin-chan #10 |
| | 21 | 36 | 36,67 | Shin-chan #09 |
| | 22 | 22 | 35,93 | Slam Dunk #4 |
| | 23 | 27 | 35,19 | El arma definitiva #3 (de 7) |
| | 24 | - | 31,85 | Di Gi Charat #1 |
| | 25 | - | 29,26 | Barrio lejano #1 |
| | 26 | 29 | 27,41 | BT'X #2 |
| | 27 | - | 27,41 | Love Hina #1 (Reedición) |
| | 28 | 39 | 25,19 | Yu-Gi-Oh! #6 |
| | 29 | 39 | 23,33 | Yu-Gi-Oh! #7 |
| | 30 | - | 22,22 | Alien 9 #3 |

# Todo depende del punto de vista

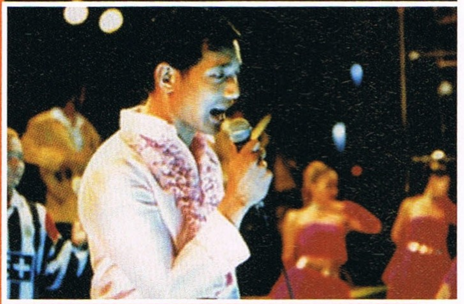





# BAFF, Festival de Cine Asiático de Barcelona

**Entre el 28 de abril y el 7 de mayo se celebró en Barcelona la quinta edición de la muestra de cine oriental que a partir de este año pasa a ser un festival dotado de un premio en metálico en la sección oficial además del ya habitual premio del público. Un año más pudimos disfrutar de lo mejor y peor del cine oriental.**

Cuando uno le comenta a alguien que ha ido a ver una película oriental, tu interlocutor puede pensar dos cosas: "este sólo ve pelis de esas donde se pasan media parte de la película en silencio mirándose sin decirse nada" o "este sólo ve pelis de chinos dándose mamporros a mansalva a lo *Bruce Lee*". Ambas respuestas no podrían alejarse más de la realidad. Nuestro interlocutor así lo habría comprobado si hubiese asistido al **Festival de Cine Oriental** de este año, donde hemos podido ver de todo en el sentido más amplio de la palabra: de cine tailandés épico a lo último en cine de terror pasando por algunos de los ya clásicos títulos del anime. Además el festival se convierte en la única manera de ver el 90% de las películas que se proyectan en él. ¿Acaso alguno de vosotros ha visto que estrenen en las salas de cine de su ciudad alguna película tailandesa o más de dos películas japonesas al año (y a veces ni dos)?







## El cine Japonés

Este año el cine japonés ha estado presente con cinco títulos además de la sección de anime. Podría ponerme a hablar largo y tendido de la sección de anime pero no vale la pena hacerlo porque se podría resumir con estas palabras: catálogo de Selecta. Como patrocinadora del festival, Selecta ha presentado en el mismo gran parte de sus últimos títulos: **Akira**, **Blood - the last vampire**, **Brain Powered**, **Ghost in the shell**, **Inuyasha**, **Harlock Saga**, **Outlaw Star** y **Patlabor**. Una gran oportunidad para aquellos cuyo presupuesto no les permite hacerse con los DVDs de Selecta, ya que la sección de anime tuvo lugar en el hall del Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona de forma gratuita. ¿Qué más se puede pedir que ver sin tener que pagar un duro **Ghost in the shell** en pantalla grande tomándose algo (*NdL: ¿Tomándose algo? ¿Tú eres de los catetos que va al cine con las palomitas y la cocacola a hacer ruidito y joder al personal? ¡Despedido!*)? Además al ser gratuito y al proyectarse en el hall próximo a la sala de proyecciones donde se pasaban el resto de películas, seguro que logró que alguna de las personas que allí se encontraban viesen la primera película de animación japonesa de su vida.

Pero aparte de las películas y series que presentó Selecta, lo más atractivo de la sección fue el pase de la selección de cortos de animación del **Festival de Animación Digital de Japón (JDAF)**. EL JDAF es uno de los festivales de animación con más solera del mundo y suele contar en el jurado con miembros de auténtico lujo como *Mamoru Oshii* y con el apoyo del gobierno japonés. La selección de cortos se convierte en una pequeña radiografía del estado de la animación en el mundo entero y de calidad y estilo dispares. Destacar el aburrido pero artístico (seguro que algunos intelectuales dirían que fue el más profundo) corto de unas rayas y colorines que iban desarrollándose por la pantallzzzzz...

En cuanto a las películas de imagen real, se proyectó **The sea watches** de *Kei Kumai*. Quien pensara que no volveríamos a ver el nombre de *Akira Kurosawa* en unos créditos estaba equivocado. No, no es que haya regresado del otro mundo. **The sea watches** se basa en un guión que *Kurosawa* había escrito antes de su muerte y que *Kei Kumai* ha llevado ahora a la gran pantalla. Es la historia de unas prostitutas en el Japón del siglo XIX, en plena época Edo. En este contexto *O-Shin*, la más joven e ingenua de la casa de prostitutas, se enamora una y otra vez de sus clientes. Junto con algún que otro escenario de cartón-piedra, lo destacable de la película es la interpretación de sus actrices. En cambio, **Firefly dreams** contiene la emoción de la que carece **The sea watches**. La historia de *Naomi*, una joven japonesa rebelde, que es enviada por sus padres al hotel de montaña de su tía, donde entablará amistad con una anciana. La película está dirigida por *John Williams* (no confundir con el compositor de bandas sonoras), un inglés afincado en Japón que hasta ahora había realizado documentales y cortos. **Firefly dreams** es una película sobre el enfrentamiento entre generaciones, muy marcado últimamente en la sociedad japonesa, cuyos jóvenes toman como modelo las modas occidentales para dejar de lado las viejas tradiciones.

## Otras miradas desde oriente

La tendencia actual en el cine americano es hacerse con los derechos de películas procedentes de China y Japón para realizar remakes. Este es el caso de **Infernal Affairs**, el taquillazo este año en Hong Kong. *Andrew Lau* dirige un thriller de policías y mafiosos donde un policía se introduce en la mafia mientras un miembro de la mafia lo hace en la policía. El enfrentamiento entre los dos personajes es el eje central de la película con *Andy Lau* (**Full time killer**) y el siempre genial *Tony Leung* (**In the mood for love, Hero**). Tanto ha sido el éxito de esta película que ya se preparan una precuela y una secuela después de arrasar en los premios de cine de Hong Kong. No tan inspirado estaba el director *Fruit Chan* cuando rodó **Public Toilet**. ¿De qué va la peli? Pues ya lo dice el título: de lavabos públicos. La paranoia nos presenta a un chico que fue abandonado en un lavabo público de Pekín, por lo que le llaman el Dios de los lavabos (gran escena con muñeco de plástico que muestra cómo encontraron a *Dong Dong* flotando entre el pis). A partir de aquí, van apareciendo un montón de personajes que buscan curas para diferentes enfermedades y de paso van viajando por lavabos públicos de todo el mundo. En fin, una película dispersa.

Hace poco llegaba a nuestras pantallas **The Eye** de los *hermanos Pang*. Después de triunfar con su terrorífico ojo, uno de los hermanos ataca de nuevo con una película divertida y con un gran ritmo: **Nothing 2 lose**. Esta vez dejaron los sobresaltos para **Three**, una coproducción de Corea, Hong Kong y Tailandia compuesta de tres historias de misterio-terror. En **Nothing 2 lose** *Somchai* conoce a una provocativa y descarada chica cuando intentaba suicidarse lanzándose al vacío desde un edificio y ambos deciden posponer su suicidio y disfrutar a lo loco sin preocuparse.

Hasta este momento no había visto una película tailandesa en mi vida ni tenía idea de que hiciesen cine. Y de pronto, en menos de tres días, descubro que el cine tailandés existe y no sólo en forma de coproducciones como **Nothing 2 lose** o **Three**, sino con películas de producción propia. Este año el festival de cine ha dedicado su sección de país invitado a Tailandia. Y además de hacer películas, se atreven a hacer grandes superproducciones épicas. Eso sí, **Kun pan, legend of the warlord** era una trágica historia de amor basada en un clásico de la literatura épica que en lugar de hacernos llorar de emoción nos hizo reír a carcajadas. Serán las diferencias culturales. Aunque seguro que más de uno salió de la película queriendo ser como el protagonista de la película (algo así como Mister Tailandia), que a lo largo de 120 minutos se llevó al catre a unas cuantas tailandesas y además tuvo tiempo de tener un niño diabólico y construir una espada mágica con la que luchar por su amada (porque aunque por sus manos pasaron una decena de tailandesas *Kun Pan* amaba a *Pimpilalai*, que acaba perdiendo la cabeza porque ya se sabe que las mujeres siempre tienen la culpa). Si sólo hubiese visto **Kun Pan** y hubiese ido a ver la película del equipo de balonvolea formado por homosexuales, me hubiese llevado una visión un tanto surrealista del cine tailandés, pero por fortuna asistí a la proyección de **Mon-rak Transistor**. Esta especie de musical explicaba la historia de *Pan*, un chico al que le flipa cantar, que pasará un sinfín de peripecias desde ser alistado a ser encarcelado. Sin duda, la película que más me sorprendió por su calidad y su calidad teniendo en cuenta que cuando uno va a ver una peli tildada de comedia musical satírica no sabe qué esperar.

Finalmente, no fue ni una película japonesa ni china ni tailandesa la que se llevó el Durián de oro a la mejor película del festival, sino una película de Tajikistan (¿alguien sabría situarme el país en el mapa?). Por los comentarios que me llegaron parece que **Angel on the right** se llevó el premio merecidamente. Por su parte, el premio del público se lo llevó la coreana **Oasis**. Después de ver unas ocho películas creo que ya he tenido mi dosis de cine oriental este año. Os recomendaría esta y aquella película, pero sería absurdo porque podría aseguraros casi al 100% que no las podréis ver en el cine a no ser que os hagáis con ellas a través de tiendas de importación o recurráis al más barato (aunque ilegal) método de bajárselas por internet. Simplemente recomendaros que le deis una oportunidad al cine de imagen real de países como Japón o China y no os limitéis a la animación.

Marta "Tinuviel" Munuera



FICOMIC

# 21 SALÓN DEL CÓMIC DE BARCELONA

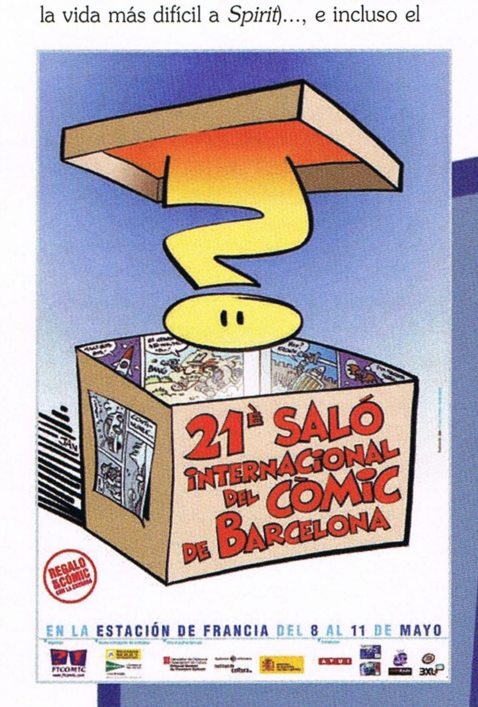
Galería de imagenes

**Como cada año (y van 21, que se dice pronto), tuvo lugar el evento de cómic más importante de España, el Salón del Cómic de Barcelona. En concreto se celebró del 8 al 11 de mayo donde siempre, en la Estación de Francia (al menos donde siempre en los últimos años, pues no siempre se ha celebrado ahí). Y como siempre, la asistencia de público y artistas fue abrumadora.**

Y en realidad poco más, porque seguir sería decir lo que todos los años: Que los autores estuvieron bien y firmaron ejemplares, que hubo muchísimos puestos vendiendo a todo trapo... y que fue un poco aburrido, porque eso era todo (aparte de que había que pagar por pasar).
Así pues, vamos a intentar ser un poco más originales, y a centrarnos en el invitado estrella de este año, Will Eisner, toda una leyenda viva. Además, hablando de él tocaremos muchos otros temas, y así nos vale de especial "No sólo de manga vive el hombre" ^_^U

## WILL EISNER, EL MUNDO DEL CÓMIC NO VOLVIÓ A SER EL MISMO

Seguro que alguna vez habéis leído que tal o cual autor ha ganado el premio Eisner. Sin ir más lejos, **Adolf** de *Tezuka* ha sido nominado alguna vez, *Stan Sakai* ganó en 1999 con **Segadora** (si os habéis fijado, hay un prólogo de un tal *Eisner*) y también recibieron el premio **The Sandman: the Dream Hunters** de *Neil Gaiman* y *Yoshitaka Amano* y **La espada del inmortal**. ¿Nunca os habéis preguntado el porqué de este nombre? Pues, la respuesta es sencilla: Estos premios llevan el nombre de uno de los mejores narradores de historietas que ha existido nunca: *WILL EISNER* (con permiso de maestros como *Tezuka*). Fue a finales de los treinta cuando el mundo descubrió a *Eisner* gracias a una serie que empezó a aparecer en la sección de cómics de un periódico. **The Spirit** era el nombre de un peculiar tipo enmascarado que limpiaba las calles de criminales. Pero no os penséis que es la típica historia de siempre. *Eisner* utilizó **The Spirit** para explorar en la forma de contar una historia en viñetas y demostró que los cómics no eran únicamente para niños. Demostró que el cómic podía ser un medio tan válido como la literatura o cualquier otro arte. Jugó con el ritmo, con el diseño de las páginas (la primera página de cada historia es un auténtica maravilla), con los ángulos y, por supuesto, con las historias hablando de temas de los que no se hablaban en los cómics (como el maltrato a las mujeres).
Aunque parezca que hemos visto un sinfín de veces la historia del tipo enmascarado que lucha por la justicia, *Eisner* consiguió que cada historia fuese más original que la anterior. En realidad, *Spirit* acaba siendo en la mayoría de las historias un personaje secundario para dejar el protagonismo a otros entrañables personajes como su ayudante *Ebony* (un niño que sueña con ser como *Spirit*), el comisario *Dollan*, *Ellen* (la eterna "novia" de *Spirit*), *Sand Sareff* (una de las muchas "mujeres fatales" que hacen la vida más difícil a *Spirit*)..., e incluso el



protagonismo podía recaer en un pobre vagabundo o el recaudador de impuestos o el narrador podía llegar a ser un cocodrilo que fuese testigo de la historia. ¿A qué superhéroe le ha hecho hacienda una inspección por no pagar impuestos? Autores como *Frank Miller* se han proclamado fans de **The Spirit** e incluso en la película **El gigante de hierro** hay un pequeño homenaje (fijaos en los cómics que le enseña el niño al robot). Incluso se ha llegado a publicar una continuación de las aventuras de este peculiar personaje titulada **Las nuevas aventuras de Spirit** con guionistas y dibujantes de auténtico lujo como *Neil Gaiman*. Además ahora de manos de Norma tenemos la oportunidad de disfrutar de la serie recopilada en **Los archivos de Spirit**. **The Spirit** se convierte, como leí un día, en un reflejo de lo que nos hace diferentes a los unos de los otros: nuestro "spirit".

En 1952 *Eisner* dejó **The Spirit** para dedicarse a hacer cómics educativos. Es en esta época cuando trabajó en una serie de publicaciones para el ejército, utilizadas para instruir a los soldados.

Y es en esta época cuando recogió una serie de historias que le han servido para publicar su última obra: **El último día en Vietnam**. 6 historias le bastan a *Eisner* para mostrarnos diferentes caras de la vida de un soldado: desde el último día del soldado en el campo de batalla al soldado que trabaja en oficinas y día a día se libra de caer muerto en el campo de batalla. Y no penséis que *Eisner* nos muestra a un soldado heroico que no teme a la muerte, su soldado es humano y como tal imperfecto, a veces cobarde y otras ridículo. Si en **The Spirit** transgredía el formato típico de la viñeta, en esta obra la transgresión es ya indudable.

Los rectángulos ya no encierran cada viñeta que parece tomar vida propia y se extiende por la hoja de manera dinámica. ¿Sabéis quién fue el creador de las novelas gráficas? Ni más ni menos que *Eisner* (sí, no fue *Akira Toriyama* ni *Masakazu Katsura*, ni siquiera *Hideaki Anno*).

Fue en 1978 cuando escribió **Contrato con Dios**, cuatro historias que nos presentan la vida en los tenement (unos edificios donde vivían los inmigrantes que llegaban después de la 2ª Guerra Mundial). *Eisner* tiene un ojo excelente para retratar a la gente de los barrios humildes, gente sencilla y con una vida nada heroica, y lo hace de una manera un tanto caricaturesca y a veces satírica. Cómo si no iba a explicar la historia de un inmigrante judío que tras ver roto su pacto con Dios se dedica a la usurería o la historia de un cantante callejero que entre otras cosas le es infiel a su mujer a la que pega estando ella embarazada. Desde entonces ha publicado otras ocho novelas gráficas como **El soñador**, **La avenida Dropsie** o **Viaje al corazón de la tormenta** (por suerte, todas publicadas en español). Además, ha realizado diversas adaptaciones de clásicos de la literatura como **Moby Dick** o **El Quijote**, pero siempre con su peculiar toque personal.

Otra de sus facetas es la realización de libros teóricos sobre el cómic. **El cómic y el arte secuencial** o **La narración gráfica** son dos de esos libros que más de uno tendría que leer (y no penséis que por mi cabeza han pasado nombres como *Katsura*).

Estos libros son el resultado de sus años como maestro en la Escuela de Artes Visuales de Nueva York.

¿Y qué piensa *Eisner* del manga? Es muy revelador el prólogo del tomo **Segadora** de **Usagi Yojimbo**.

*Esiner* viajó en 1994 a Japón y se quedó asombrado de la gran aceptación del cómic, pero se queja del enfoque altamente comercial de las publicaciones (ni que lo diga) y la falta de historias complejas (¿estaría pensando en **Pokémon**?) que nos muestren de manera realista la vida y la condición humana.

Eso sí, tiene buen gusto, le molan *Tezuka* y *Stan Sakai*.

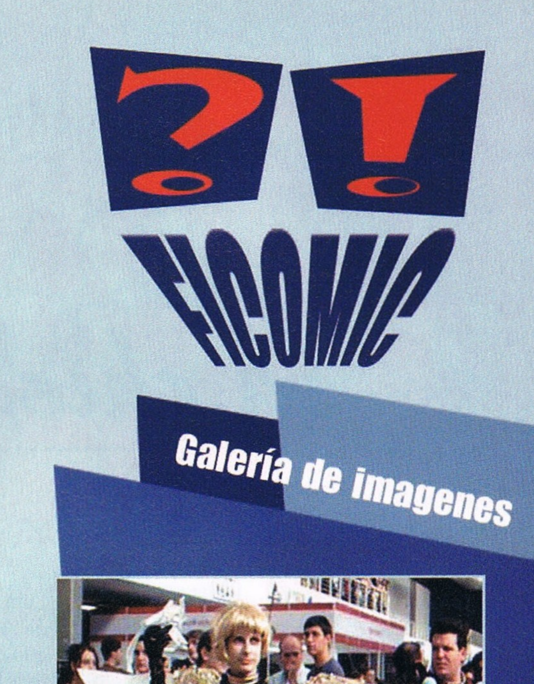
Y todavía tenemos *Eisner* para rato. Con sus ochenta y pico años (nació en 1917) continúa trabajando.

Así que si os consideráis unos amantes del cómic no podéis dejar de leer a uno de esos personajes que ha cambiado el mundo de la historieta.

*Marta "Tinuviel" Munuera*

# ?! FICOMIC

## Galería de imagenes







# Un hermoso expediente X

# Lum la chica invasora



## Un culebrón intergaláctico

Lum, la chica invasora nos cuenta la historia de *Ataru,* un chico algo salido y mediocre que cuando por fin consigue empezar a salir con *Shinobu*, la chica que le gusta, se encuentra con que debe enfrentarse a un "corre que te pillo" con una hermosa extraterrestre llamada *Lum.* Si no consigue coger a la chica por los pequeños cuernecillos que sobresalen de sus cabellos, la raza de la chica destruirá el planeta Tierra, y para ello sólo cuenta con unos pocos días. Pese a los poderes de la chica, que vuela y es capaz de soltar descargas eléctricas, *Ataru* consigue atraparla tras arrebatarle la parte superior del bikini que viste. En el momento de la victoria, y debido a un curioso malentendido, *Lum* cree que *Ataru* le ha pedido matrimonio, y por alguna extraña razón, acepta. Desde entonces *Lum* se convierte en una constante en la vida del joven terrestre, trasladándose a vivir a su casa y espiando siempre que no se acerque a ninguna chica. La aparición de un grupo de fans de *Lum* en el instituto complicarán un poco las cosas al sufrido *Ataru*, que deberá soportar los celos de la extraterrestre y la envidia de sus compañeros, que lo convierten en objetivo de todo tipo de situaciones extrañas. Como diría aquel, la comedia está servida.

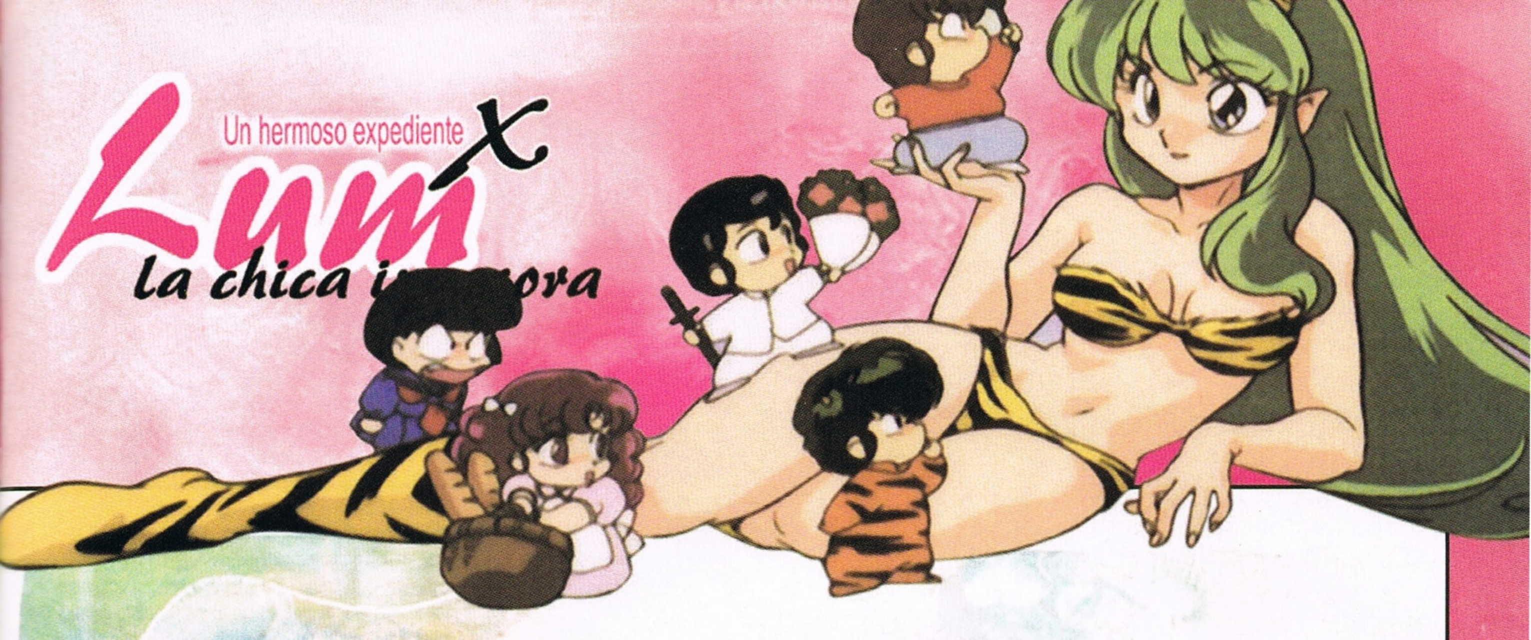
Una autora con estilo propio

*Rumiko Takahashi*, autora consagrada en nuestro país, nace en Niigata en el año 1957. Desde siempre sintió una especial atracción por el manga, y gracias a su buen hacer en el instituto de Niigata Cho consiguió el reconocimiento del público hacia los mangas de escuelas. En su primer año de instituto decidió que se dedicaría al manga de forma profesional. Dos años después publica lo que sería su debut en el mundo del manga: **Katte na Yatsura,** que ve la luz en el magazine que ella llamaría hogar durante el resto de su carrera: el Shonen Sunday. Entró en la Gekiga Sonjuku, prestigiosa escuela de manga regentada por *Kazuo Koike* (**Crying Freeman, Lone Wolf and Cub**) y trabajó de asistente de *Kazuo Umezu* (**Makoto-chan**).

En 1978 comienza a dibujar **Urusei Yatsura** (**Lum**), que no acabará hasta 1987. Los primeros años son duros y están llenos de dudas, pero poco después, en 1981, la serie es animada y *Rumiko* pasa a ser una reconocida mangaka. A esta serie seguirían otras del mismo renombre o más, como **Maison Ikkoku** (**Juliette je t´aime**), **Ranma ½**, **One pound Gospel**, o la más actual, **Inu Yasha**. Pero no queda aquí todo el buen hacer de esta mangaka, sino que también se encuentran bajo su firma varios compendios de historias cortas, entre las que encontrábamos algunas románticas y cercanas al Shôjo (**Uno o dos**), otras divertidas y atentas a las tradiciones (**La tragedia de P**) e incluso aquellas que rozan el género de terror y el suspense, como **Mermaid´s Forest** (**Ningyo no mori**) y **Mermaid´s Scar** (**Ningyo no kizu**); pero eso sí, siempre enmarañadas en esa multiplicidad argumental de la que la autora hace gala. El estilo de *Rumiko*, quizá su punto más flaco, es un estilo fresco y desenfadado de personajes expresivos y decorados que se adaptan perfectamente al espíritu y al ritmo de la narración. Se observa sin problemas la ruta que ha seguido su obra, percibiéndose la mejora de su trazo desde aquellas primeras historias de **El mundo de Rumiko** o **Lum, la chica invasora**, hasta las más cercanas **Inu Yasha** o **La tragedia de P**. No obstante, su dibujo nunca está fuera de lugar, y si bien el trazo que acompaña a **Lum** se puede clasificar de un tanto simplista (no olvidemos que han pasado dos décadas), esto queda perfectamente suplido por la acertada caracterización de los personajes y lo hilarante de las historias. *Rumiko Takahashi* es una autora todo-terreno capaz de enfrentarse a cualquier tipo de género.

**¡Mamá! Hay un extraterrestre en la tele**

Hablar del anime de **Lum, la chica invasora** es hablar de *Mamoru Oshii* y de su excelente trabajo como director y escritor de varios de los capítulos de esta obra. *Mamoru Oshii* nació en Tokyo en 1951. En 1977 se graduó en Bellas Artes en la Universidad de Tokyo Gakugei y mientras, realizó diversos trabajos para radio y televisión. Gracias a un anuncio comenzó a trabajar como asistente en la serie **Ippatsu Kantakun**, y tras unirse al Studio Pierrot, acabaría dirigiendo **Lum**. Su filmografía, que abarca tanto animación como filmes de imagen real, es tan extensa que nos ocuparía mucho tiempo y espacio,




sin embargo no debemos dejar de mencionar la que para muchos es su obra maestra: Nos referimos a **Tenshi no Tamago (El huevo del Angel)**. En esta obra, una de las más crípticas y enrevesadas de un director ya de por sí críptico y enrevesado, cuenta con el apoyo de *Yoshitaka Amano*, autor, entre otros, de **Vampire Hunter D,** y de los diseños de la saga de videojuegos **Final Fantasy.** Para aquellos que estén mordiéndose los codos, decir que fue comercializada en nuestro país, aunque eso sí, con más cortes que la mejilla de *Kenshin*, y con unos extraños insertos de imagen real que no se sabe muy bien de dónde salen. Si queréis una obra más reciente, podéis probar con **Ghost in the Shell** o **Patlabor la película**, que Selecta acaba de sacar a la venta. Volviendo al anime que nos ocupa, **Lum, la chica invasora**, vio la luz por primera vez en el país nipón el 19 de Mayo de 1981 en el canal Fuji TV. Durante más de cinco años nuestros vecinos orientales pudieron ver y disfrutar de las aventuras de esta invasora de mal genio y enorme corazón, que finalmente se despidió de ellos el 14 de Octubre de 1986 (un año antes de que *Rumiko Takahashi* diera por finalizado el manga).

Aparte de aumentar el prestigio (y la cartera) de su autora, ofreció la oportunidad de ver a toda la plantilla de la serie en movimiento, y nos demostró que *Mamoru Oshii* (famoso por su sobriedad y profundidad) podía llegar a ser tan cachondo como el que más. No sólo llevaba más allá las historias de la *Srta. Rumiko,* sino que además suavizó levemente la personalidad de sus protagonistas para que cuajaran un poco más con el gusto del público. Así nos encontrábamos con un *Ataru* "algo" más amable, y una *Lum* "un poco" menos celosa. La duración total del anime, días de emisión aparte, abarca unos 195 capítulos que se dividen en 9 temporadas (y que además se supone que se han emitido en su totalidad en nuestro país). Para llevarlo a cabo contaron con los diseños de nada menos que *Akemi Takada* (está claro que esta serie está llena de nombres famosos). Posteriormente se realizaron seis películas, aunque debido a la copropiedad de los derechos de emisión en Estados Unidos (Animeigo poseía los derechos de cinco de ellas mientras que la restante estaba en manos de US Manga Corps.) a España sólo han llegado las que comercializó en occidente Animeigo, pues parece ser que Manga Films (encargada de su exportación a nuestras tierras) no vio conveniente pactar con la compañía de US MangaCorps. Estas seis películas son: **Only You** (Dir. *Mamoru Oshii*); **Beautiful Dreamer,** dotada de una gran belleza, nos muestra a un *Mamoru Oshii* más intimista y familiar, aunque desgraciadamente aún no ha sido comercializada en España; **Remember my Love** (Dir. *Kazuo Yamazaki*, quien colabora con *Mamoru Oshii* en sus anteriores trabajos con **Lum**); **Lum Forever** (Dir.*Kazuo Yamazaki*); **The Final Chapter** (Dir. *Tetsu Dezaki*); y **Always my Darling**, la cual, por cierto, no acabó de convencer a *Rumiko Takahashi*.

Asimismo se crearon nueve OVAs con una temática muy variada que iba desde un recorrido por la historia familiar de *Shutarô Mendo* hasta el contagio de una extraña enfermedad por parte del sufrido *Ataru Moroboshi* cuyo culpable es *Ten*.

## Personajes y tradición

*Rumiko Takahashi* ha sido acusada en occidente de absurda e incoherente (aunque hilarante) por culpa de muchos de sus personajes secundarios. Esto tal vez se debe al gusto por unas tradiciones que fuera de Japón ni se conocen ni se comprenden, de hecho, la propia raza de *Lum* está basada en una antigua leyenda que hablaba de los "onis" como unos *kami* (dioses) malvados que habitaban en las montañas y poseían grandes poderes. Posteriormente, las propias creencias del pueblo denigraron a estos seres, que pasaron a ser conocidos como *akuma* (demonios). A los oni se les atribuían muchos prodigios, entre otros, el poder manejar los fenómenos atmosféricos (de ahí que el hombre del tiempo de **Dr. Slump** sea un oni) o, como todos los seres espirituales, la capacidad de volar montados sobre una nube. Por seguir con los ejemplos, entre los muchos cameos que surgen en la serie podemos ver a *Ota Nobubaga* (famoso estratega de la época medieval nipona que ha dado nombre a muchísimos videojuegos), a *Spiderman*, *Superman*, una parodia de este último llamado algo así como "*Súper-chico-ultra-delicioso-noséqué-comando-ayuda-posterior*", la carpa que daba la lección de paciencia, varios *Shitodama* (cuerpos astrales), un gato fantasma que debe ser primo segundo de *Totoro*, o incluso a ese fantasma que podemos ver en **Sen to chihiro no Kamikakushi** que cumple los deseos de la gente para luego devorarlos (bueno, el de **Lum,** no paraba de hacer chistes malos y juegos de palabras que para los que no conocemos el idioma resultaban harto surrealistas.).

Dejando la tradición aparte, los personajes de esta serie son tantos que resulta imposible hablar de todos ellos, así que trataremos de retratar a los más importantes o llamativos.

### Lum (o Lamu):

Su nombre proviene de *Agnes Lum*, una famosa modelo de los años 70 que protagonizaba varios anuncios de televisión y tendía a salir vestida tan sólo con un pequeño bikini. Según parece es el patrón que fija el aspecto de la chica invasora, aunque lo cierto es que, para la psicología del personaje, *Rumiko Takahashi* prefirió fijarse en sí misma y volcó en *Lum* su yo interior, haciendo de su creación aquello que ella siempre había querido ser.

Es la protagonista de la serie, una hermosa chica de raza *oni* que está locamente enamorada de *Ataru*. Aparte de unos curiosos cuernecillos que resaltan en sus verdes cabellos y un fuerte carácter celoso y agresivo, la chica posee unos extraños poderes que van desde volar hasta soltar descargas

Un hermoso expediente X

# Lum la chica invasora



eléctricas con su cuerpo. Estos poderes hacen que su amado, *Ataru Moroboshi*, intente quitársela de encima cada vez que la ve. *Lum* suele vestir un provocativo bikini de piel de tigre que hace las delicias de todos sus clubes de fans que hay en el instituto Tomobiki, aunque a veces lo cubre con el uniforme de dicho instituto, al que acude junto a su adorado "*tesoro*".

Ataru Moroboshi: El apellido *Moroboshi* viene a significar "golpeado por una estrella", y hace alusión a los fatídicos designios que acompañaron a nuestro "héroe" desde su nacimiento. Comparte protagonismo con la bella extraterrestre. Es el típico adolescente de obra shonen. Estudia en el instituto Tomobiki, donde sufre las iras de aquellos compañeros enamorados de *Lum* por ser *Ataru* el "*amorcito*" de esta. Inadaptado y con un tremendo exceso de testosterona, *Ataru* no puede evitar abalanzarse sobre cualquier chica atractiva que entre en su campo de visión (con los celos que ello despierta en *Lum*.).

Shinobu Miyake: Su nombre significa "paciencia", y desde luego no se puede negar que paciencia no le falta a esta chica. Era la novia de *Ataru* antes de que *Lum* apareciera en sus vidas. Bajo su aspecto tranquilo y apaciguado se esconde una auténtica fiera capaz de destrozar un aula del instituto en cuestión de segundos. Es la rival número 1 de *Lum*, y aunque lo cierto es que sus sentimientos hacia *Ataru* nunca han estado demasiado claros, no deja de enfadarse cada vez que este se arrima a una chica o es manoseado por *Lum*. En estos casos, y al más puro estilo *Kaori* de **City Hunter**, utiliza lo que tenga más a mano (una mesa de despacho, un árbol, o la famosa maza de 100T) para asestarle un golpe fatal (fatal para las costillas, vamos) al descarriado muchacho.

Ten: Es el primo pequeño de *Lum*. Un pequeño y adorable extraterrestre vestido con unos pañales de tigre que posee la facultad de volar y escupir fuego por la boca. Siente una especial animadversión por *Ataru*, y cuando sus poderes no son suficientes para fastidiar a nuestro sufrido protagonista, *Ten* no dudará en actuar como un




*Doraemon* cualquiera, utilizando extraños artefactos alienígenas que harán la vida imposible a los habitantes de la ciudad donde viven.

Shutarô Mendo: Hijo de una antigua y noble familia samurai y hermano de *Ryoko*, otra de las muchas chicas perseguidas por *Ataru*. Está enamorado de *Lum* y tiene una obsesión con los pulpos, que son el escudo de su familia. Vive en una enorme mansión rodeado de su propio ejército en lo alto de una gran colina cubierta de bosques. *Shutarô* es el contrapunto de *Ataru*, tiene muchísimo dinero, es guapo, elegante, educado... Pero en el fondo los dos son iguales y comparten los mismos gustos. La verdad es que a pesar de la competitividad que los separa y de lo mucho que se pelean, *Shutarô* y *Ataru* podrían definirse como dos buenos amigos que lo único que hacen es guardar las apariencias.

Los padres de Ataru: Para mí, los mejores secundarios de toda la serie. No hacen más que repetirle a su hijo que no debería haber nacido, que es un estúpido, y que una persona nacida bajo tales designios era lógico que causara tales desgracias, pero lo que ellos no saben es que los designios de su matrimonio también eran fatídicos.

Las amigas de Lum: *Benten* y *Oyuki*, la una vestida con un body rojo y una poderosa cadena enrollada al cuerpo y la otra con un hermoso kimono blanco, en principio tontean un poco con *Ataru,* pero lo cierto es que están allí para hacerle la vida imposible al pobre chico (o al menos eso parece).

El club de fans de Lum: Comandado por *Gafitas,* un chico del instituto que en principio está enamorado de *Lum* (pero lo cierto es que sus intenciones son más "perversas"), y secundado por *Permanente* y *Tapón*. Se supone que eran amigos de *Ataru*, pero lo cierto es que lo único que hacen es amargarlo por ser el ojito derecho de su idolatrada *Lum*.

Rei: Es el prometido de *Lum,* un oni obsesionado con la comida que lo único que sabe decir es "tengo hambre", y que se convierte en un enorme tigre cuando se excita (sea por enfado, hambre u otros motivos).

Cherry: Es un monje que persigue a *Ataru* para defenderlo de su mala suerte, pero en realidad la mayoría de las desgracias se las trae él mismo.
Su nombre significa "cerezo".

Sakura: Sobrina de *Cherry* y sacerdotisa Shintoista. Trabaja como enfermera de la escuela y es muy hermosa, por lo que todos los días hay alguien enfermo. Es la culpable de la mayoría de los malos espíritus que siguen a *Ataru*. Su nombre significa flor de cerezo (al parecer por seguir la tónica familiar).

## El manga y la fama

Si bien este artículo se centra en el anime, no debemos terminar sin mencionar el manga. Este fue escrito por *Rumiko Takahashi,* autora de sobra conocida por estos lares gracias a la emisión de **Ranma 1/2** en A3, así como la publicación de casi todas sus obras, la mayoría de la mano de Planeta (aunque **Inu Yasha** la ha sacado Glénat, y el anime lo tiene Selecta).
El manga en cuestión fue publicado en su país de origen desde 1978 hasta 1987, llegando a ocupar 34 volúmenes con un total de 374 historias. En nuestro país, sin embargo, sólo fueron publicados 8 números en formato comic-book de la mano de Planeta, y fue bautizado con el nombre de **Lamu**, más que nada para liarnos (o por ser fieles a la edición norteamericana de la que provenía). Desgraciadamente el asunto no tuvo la acogida que se esperaba y ahí se quedó el intento, con apenas un volumen en el mercado (si lo publicaran ahora...). En su versión manga *Lum* es mucho más violenta y severa, sin duda debido a que *Ataru* es aún más sinvergüenza y egoísta.
Dada la importancia que el manga y el anime tuvieron en su época, las compañías dedicadas a esto del merchandising no dejaron pasar la oportunidad, y junto a las BSO y las películas aparecieron varios videojuegos, la mayoría para la PC Engine (desgraciadamente, no tenemos espacio para comentarlo todo).
**Lum** fue un bombazo en todos los sentidos, y todavía hoy, 20 años después, la chica invasora está presente en nuestras vidas. Sigue siendo la imagen favorita de todas las revistas no especializadas a la hora de hablar de la sensualidad (e incluso sexualidad) de las mujeres en el manga; disfraz por antonomasia de todo buen friki travelo que se precie (junto a los de **Sailor Moon**), el bikini atigrado y los verdes cabellos se han convertido en una seña de distinción para una heroína que no envejece con los años.

Rafa del Rio




Unas chicas guerreras, un gato que habla, trajes de marinerito, unos malvados que deben ser castigados, y una prístina luna que da el poder. ¿De qué estamos hablando? De Sailor Moon, ¿Acaso alguien lo dudaba?

**CÓMO UNA NIÑA LLORONA SE CONVIERTE EN SAILOR MOON**

Todo comienza un buen día en el que *Usagi*, nuestra protagonista principal, se queda dormida y va a llegar tarde al colegio Juuban Junior High School. Sale corriendo de casa pero por el camino se tropieza con una misteriosa gata negra a la que unos molestos niños están incordiando. *Usagi* espanta a los niños y salva a la gata, quitándole un vendaje que le cubría parte de la cabeza. Bajo este aparece una calva con un extraño dibujo en forma de luna. Mientras, la gata la observa detenidamente, como pensativa... pero el reloj de la escuela suena y la chica sale corriendo despavorida. Con lo de la gata llega aún más tarde a clase por lo que la profesora *Sakurada Haruna* (*Mariana* en España) le llama la atención. Hambrienta y en medio de clase *Usagi* se dispone a comer, lo cual irrita aún más a la profesora. Esta le indica que es normal que con ese comportamiento la niña haya sacado unas notas tan bajas; sólo ha sacado 30 puntos. La mejor amiga de *Usagi*, *Osaka Naru* (*Molly*), intenta consolarla pero se acerca *Umino Gurio* (*Camilo*), que se queja de haber sacado sólo 95 puntos.

Todo esto hace sentirse mucho más triste a nuestra querida amiga *Usagi*. Para consolarla *Naru* cambia de tema y le cuenta a *Usagi* la desconocida para ella historia de *Sailor V*, que es una chica que lucha contra los bandidos y ladrones de joyas con un uniforme de colegiala y que ayuda a la policía en algunos crímenes. Y ambas chicas se emocionan, aunque más que con *Sailor V*, lo que más las emociona es poder tener una joya. Así que ambas deciden ir a la tienda de joyas de la madre de *Naru* para ver algunas. Ya en la tienda, que se llama Osa-P, la madre insiste a *Usagi* en que debería comprarse una joya en oferta pero la niña no tiene suficiente dinero. Sin embargo el resto de señoras que estaban en la tienda sí pueden permitírselo así que empiezan a pelearse por ella. Ambas niñas salen por debajo del tumulto y *Usagi*, enfadada por no poder pedir dinero a su madre por el suspenso, tira el examen, que cae en la cabeza de *Mamoru Chiba* (*Armando*), un compañero antipático al que no soporta y que se burla de la baja nota de la chica.



Tras este fatídico día, *Usagi* vuelve a casa soñando con ser *Sailor V* pero se encuentra con su enfurecida madre, *Ikuko*, que está harta de sus malas notas y que la manda afuera, donde *Usagi* se pelea con su hermano *Shingo*. Mientras tanto, en la tienda Osa-P las señoras que están comprando comienzan a sentirse mareadas, como si les faltase la energía. *Naru*, asustada, le pregunta a su madre qué es lo que está pasando, pero su madre no parece la misma...

*Usagi* va por fin a su habitación a estudiar, pero está tan cansada que termina echándose a dormir y se refugia en un magnífico sueño en el que ella es la mismísima *Sailor V* y que salva a la gatita negra que se encontró en la calle. En medio de tan placentero sueño, alguien despierta a nuestra protagonista y resulta ser la gata negra, que comienza a hablarle contándole que se llama *Luna* y que *Usagi* es la elegida para combatir el caos que reina en Tokio así como encontrar a la princesa gracias a un broche de transformación con el que adquiere poderes y se convierte en *Sailor Moon*, defensora de la paz y la justicia. *Usagi* al principio no se lo cree demasiado, pero *Luna* la transforma en *Sailor Moon* y esta oye las voces de auxilio de su amiga *Naru*, por lo que decide ir en su ayuda. Al llegar se encuentra a su amiga cogida por el cuello por su madre, que no parece ella misma. Se trata de *Morgana*, que ha tomado la apariencia de la madre de *Naru* para poder capturar la mayor energía posible gracias a las joyas que vende. *Sailor Moon* debe vencerla pero no sabe cómo, por lo que se echa a llorar desconsoladamente. De pronto, una rosa roja se clava en el suelo y aparece *Tuxedo Kamen*, el *Guerrero del Antifaz*, que anima a la niña a combatir a la malvada *Morgana*. Gracias a su apoyo y a los consejos de *Luna*, *Sailor Moon* lanza su diadema lunar con la que destruye a *Morgana*. Así aparece *Sailor Moon*, la guerrera que lucha por el amor y la justicia.

## EL DESCUBRIMIENTO DEL GÉNERO MAGICAL GIRLS

En Febrero de 1992 *Naoko Takeuchi* transforma el concepto de shôjo tradicional tal y como se conocía en Japón gracias a que combina este género con el del sentai dotando de poderes a varias chicas con diferentes personalidades (que ayudan al público a identificarse con alguna de ellas). Así, gracias a unos objetos que les confieren poderes mágicos, las chicas se transforman en guerreras mediante un rito de transformación que tan usado ha sido en












este género, dejando de ser meras observadoras de la acción, enamoradizas y débiles, para pasar a tener toda la responsabilidad del futuro del planeta en sus manos. Este descubrimiento por parte del público nipón en la revista Nakayoshi de la editorial Kodansha, lanzó el manga al número uno de los más aclamados. La obra duró desde Febrero de 1992 a 1997 con 52 capítulos recopilados en 18 tankoubons (tomos) además de varias historias cortas alternativas. Tal fue el éxito del manga, que un par de meses después apareció la animación de la mano de la Toei Animation con *Junichi Sato, Ikuhara Kunihiko, Masahiro Ando, Higashi Kagawa, Hideyuki* y *Motohashi* como directores de la serie y *Tadano Kazuka, Itoh Ikuko* y *Matsumoto Kiyoshi* en la animación y diseño de personajes. El 7 de Marzo de 1992 aparece el primer capítulo en la TV Asashi con una animación bastante pobre y de argumento repetitivo que no llegaba a la misma calidad que el manga, pese a lo cual fue un gran éxito de audiencia. Se emitía un capítulo por semana llegando a un total de 200 que finalizaron el 8 de Febrero de 1997. Gracias a la acogida del público nipón, la serie pudo ser exportada a Europa y América incluso antes de que llegase el manga. En nuestro país no íbamos a ser distintos y la serie llegó a nuestras cadenas con un enorme éxito, cosa que animó a la editorial Glénat a publicar el manga al completo (incluido un art-book) así como el manga de *Sailor V* "**Codename wa Sailor V**".



Hemos de diferenciar las distintas temporadas de la serie, que se divide en cinco con diferentes argumentos y nuevas protagonistas.

### -Bishôjo Senshi Sailor Moon

Es la primera parte de esta saga y comprende los capítulos 1 al 46 del anime que fueron emitidos en Japón desde el 7 de Marzo del año 1992 al 27 de Febrero de 1993 y se corresponden a los tomos 1 al 4 del manga. En el primer capítulo, llamado en Japón *Nakimushi Usagi no karei naru henshin*, conocemos a *Usagi Tsukino*, una chica de 14 años bastante llorona y atolondrada que tiene un pequeño problema con los estudios. Pero gracias a la gata *Luna* logrará convertirse en *Sailor Moon*, la guerrera que lucha por la paz y por la justicia, eso sí, sin desaparecer su carácter voluble y su inestabilidad emocional. En nuestro país se le conoce como *Bunny Tsukino*, por la traducción inglesa de *Usagi* que es conejo. Para cumplir su misión, conocerá a las otras *Sailors* que no son otras que *Ami Mizuno* (*Sailor Mercurio*), *Rei Hino* (*Ray, Sailor Marte*), *Makoto Kino* (*Patricia, Sailor Júpiter*) y *Minako Aino* (*Carola*, conocida previamente como *Sailor V* y que pasará a ser *Sailor Venus*). Las cinco chicas, ayudadas por *Tuxedo Kamen* (*El señor del Antifaz*), deberán buscar el *Cristal de Plata* con el que encontrar a la *Princesa Serene* así como luchar contra los cuatro Generales del *Reino Oscuro Jedeite* (*Daniel* en nuestro país), *Neflyte* (*Ramiro*), *Zoycite* (*Zosite*) y *Kunzite* (*Konsite*), que están buscando los siete *Cristales Arco Iris* que se encuentran en el interior de distintas personas para ayudar a la reencarnación de la *Reina Beryl* a llevar a cabo sus malvados planes. En un combate, *Usagi* descubre la verdadera identidad de *Tuxedo Kamen*, que no es otro que *Mamoru*, y gracias a que este es herido posteriormente, *Usagi* se convierte en la *Princesa Serene* y entra en un mundo de recuerdos olvidados. En ellos descubre que es la reencarnación terrestre de la *Princesa Serene*, que vivía en el *Milenio de Plata* ubicado en la *Luna*, junto a su madre la Reina, los dos gatos *Luna* y *Artemis* embajadores de la Luna y cuatro guerreras encargadas de proteger el reino y el *Cristal de Plata* de los enemigos. Estas guerreras se llamaban *Marte, Mercurio, Júpiter* y *Venus* y existían otras cuatro guerreras que se encontraban fuera de la Luna, llamadas *Plutón, Neptuno, Saturno* y *Urano*, con idéntica misión que las anteriores. En la Tierra, dominada por demonios, vivía el *Príncipe Endimión*, de quien la *Princesa Serene* se había enamorado. Sin embargo no estaba permitido el amor entre ambos por lo que la *Reina Beryl*, reina del *Reino Oscuro* que estaba enamorada del *Príncipe Endimión*, liberó a la *Reina Metalia* (gobernante del *Reino Oscuro*, pero sin cuerpo físico) y se dispuso a arrasar con todo lo que se ponía en su paso, incluidas las guerreras. En un preciso momento en el que la *Reina Beryl* lanzó un rayo contra la *Princesa Serene*, el *Príncipe Endimión* se puso delante para salvarla pero el rayo acabó con ambos. La *Reina del Milenio de Plata* decidió utilizar el poder del *Cristal de Plata* para vencer a la *Reina Beryl*, pero a cambio destruiría su

propia vida. Pero antes de usarlo, envió las almas de las guerreras y de su hija a reencarnarse en la Tierra bajo la supervisión de los gatos.

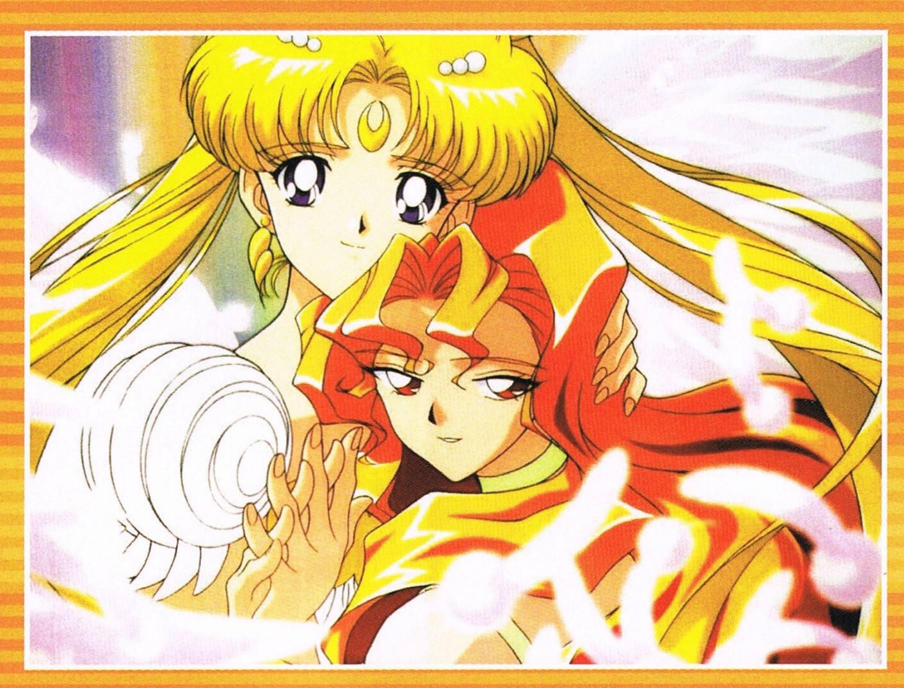
Gracias a este recuerdo, *Usagi* libera el *Cristal de Plata* que se une a los *Cristales Arco Iris* para completar su poder. Pero *Mamoru* es apresado y le lavan el cerebro borrándole todos los recuerdos acerca de las chicas, de manera que en una batalla final se enfrentan *Sailor Moon* y *Tuxedo Kamen*...

Hay que destacar varias diferencias entre el manga y el anime: en el manga los que pelean directamente contra las *Sailors* son los cuatro generales del *Reino Oscuro*, *Jedeite, Neflyte, Zoycite* y *Kunzite*. Los siete *Cristales Arcos Iris* y los siete demonios tampoco existen. Los cuatro generales fueron manipulados por la *Reina Beryl* para que actuasen bajo sus órdenes pero ellos eran los protectores del *Príncipe Endimión* de la Tierra. Además eran las parejas de las *Sailors* en el antiguo *Imperio Lunar*: *Kunsite* y *Sailor Venus*, *Jedite* y *Sailor Marte*, *Neflyte* y *Sailor Júpiter* y *Zoysite* y *Sailor Mercurio*. En el manga las chicas piensan que *Sailor Venus* es la *Princesa*, ya que fue la primera en recobrar la memoria. Cuando la *Reina Beryl* convirtió a *Endimión* en un malvado a su servicio, *Sailor Moon* tuvo que matarlo y luego ella se suicidó, por lo que fue *Sailor Venus* quien derrotó a la *Reina Beryl* y destruyó al *Reino Oscuro*. Otra diferencia es en el pasado, donde la *Princesa Serene* se suicida al morir el *Príncipe Endimión* en vez de morir ambos a la vez.

**-Sailor Moon R (Romance)**

Comprende los capítulos 47 al 88 del anime que se emitió en Japón desde el 6 de Marzo de 1993 al 5 de Marzo de 1994 y se corresponde con los tomos 4 al 7 del manga. Debido a que el ritmo de producción del anime iba alcanzando al del manga y no había más historias que contar, la Toei decidió incluir una historia que no aparece en el manga. En esta historia aparecen *Alex* y *Ann*, dos alienígenas que llegan a la Tierra para obtener energía y dársela a *Makaiju*, el *Árbol de la Oscuridad*, gracias a una serie de monstruos que aparecen de una baraja de cartas. Para lograr su misión se hacen pasar por hermanos (que en la versión original cambian sus nombres a *Natsumi* y *Seijuro Ginga*, pero en nuestro país quedó igual provocando confusiones respecto al argumento). Las *Sailors*, que tras su batalla en la temporada anterior han perdido la memoria de lo ocurrido, deberán ser de nuevo despertadas por *Luna* y *Artemis*, el gato de *Sailor Venus*, para combatir estos nuevos enemigos. Y aunque *Mamoru* no recobra la memoria, inconscientemente manda al *Tsukikage no Knight (El Caballero Luz de Luna)* para proteger a su amada. Las chicas lograrán convencer a los aliení-







genas de que lo más importante para el árbol es el amor.
Tras esta historia alternativa, el guión del anime vuelve al cauce normal del manga y es en esta parte cuando aparece *Chibiusa*, la hija de *Serene* y *Endimión*, que proviene del futuro gracias a *Sailor Plutón*, exigiéndole a *Usagi* que le entregue el *Cristal de Plata*. La niña está muy asustada debido a que en el futuro *Cristal Tokio* ha sido invadido por la *Luna Negra*, que está compuesta por *Rubeus*, *Esmeralda*, *Zafiro* y el *Príncipe Diamante*. Estos cuatro enemigos han venido también al presente para establecer un nuevo reino bajo el poder del *Hombre Sabio*. Los enemigos logran capturar a *Chibiusa* lavándole el cerebro gracias a lo cual se convierte en *Black Lady (Dama Negra)*, una preciosa y sensual mujer que nada tiene que ver con la adorable niña. Hay que destacar que en esta parte aparece una nueva *Sailor*, *Sailor Plutón*, que se llama *Setsuna Meiô* y que es una de las *Sailor Outters* o externas que aparecerán en la siguiente temporada.
En esta parte el anime difiere bastante del manga, no sólo por los 13 primeros episodios, sino también por cosas como que las chicas en el manga no pierden la memoria, la muerte de *Sailor Plutón* para salvar a *Chibiusa* y que esta no se convierte en *Sailor Chibimoon* hasta la siguiente temporada. También aparece *Diana*, la gata hija de *Luna* y *Artemis* que viene con *Chibiusa*. Además tampoco aparece en el anime que *Tuxedo* adquiera el *Tuxedo Ra Smoking Bomb* ni la muerte de las cuatro hermanas de la Maldad en vez de convertirse en buenas personas.

### -Sailor Moon S (Super)

Comprende los capítulos 90 al 127 del anime emitido en las televisiones niponas del 19 de Marzo de 1994 al 25 de Febrero del 1995 y que se corresponde con los tomos 7 al 10 del manga. En esta temporada aparecen cuatro nuevas *Sailors* que provienen de otros planetas por lo que se les llaman *Sailor Outters*. Estas son *Sailor Neptuno* (*Michiru Katô*), *Sailor Urano* (*Haruka Tenkô*), *Sailor Saturno* (*Hotaru Tomoe*) y la que había aparecido en la temporada anterior, *Sailor Plutón* (*Setsuna Meiô*). En este nueva entrega regresa *Chibiusa* para entrenarse como *Sailor Chibimoon* con el resto de *Sailors*. Se hace amiga de una niña llamada *Hotaru* que tiene una constitución débil y enferma fácilmente. Las nuevas *Sailors* deben buscar a los portadores de los tres corazones puros, que contienen los talismanes con los que pueden acceder al *Grial*. Pero este es también deseado por el *Doctor Tomoe* y las cinco brujas *Cazadoras de la Muerte* para poder despertar al *Mesías de la Destrucción* y con él invadir el planeta. *Sailor Neptuno* y *Sailor Urano* descubren que ellas mismas son dos de las portadoras de los corazones puros, y que la tercera no es otra que *Sailor Plutón*. Así que las tres chicas se unen y logran obtener al *Grial*, con el que *Sailor Moon* se transforma en *Súper Sailor Moon*. Gracias a esta transformación puede luchar contra el *Mesías de la Destrucción*, que si habéis ido uniendo cabos y apellidos, no es otro que *Hotaru*, la amiga enferma de *Chibiusa*. Pero claro, *Usagi* no puede luchar contra la niña y le cede el *Grial*. No os voy a desvelar el interesante final ni la aparición de *Sailor Saturno*, quien aún no lo sepa sólo tiene que verlo...

### -Sailor Moon SS (Super S)

Son los capítulos 128 al 166 emitidos en Japón desde el 4 de Marzo de 1995 al 2 de Marzo de 1996 y que comprende los tomos 10 al 15 del manga. Nos encontramos con la saga *Helios*, donde *Chibiusa* adquiere más protagonismo ya que es ella misma quien comienza esta nueva aventura. Así, *Chibiusa* conoce a *Helios*, un pegaso blanco que aparece en sus sueños y que fue mal llamado *Erios* en el manga. El pegaso le pide ayuda para salvarse de la persecución por parte de los integrantes del *Circo de la Luna Muerta* que desean el *Cristal Dorado* (o de Oro) que se encuentra en su cuerno. Pero sólo puede comunicarse con la niña a través de los sueños. En ese momento se encuentran tras él tres amazonas llamadas *Ojo de Tigre*, *Ojo de Águila* y *Ojo de Pez* que están bajo las órdenes de la bruja *Zirconia*, único enlace directo con la *Reina Neherenia*, tía de la *Princesa Serene*, que desea conquistar el reino de la *Ilusión*.
Gracias al pegaso, *Sailor Moon* y *Sailor Chibimoon* pueden transformarse en *Súper Sailor Moon* y *Súper Sailor Chibimoon* con más poderes y nuevas armas para poder protegerlo. El trío de amazonas recurrirá a numerosos planes para conseguir capturar al pegaso, pero en un momento dado en el que conocen su verdadera procedencia, intentarán un último esfuerzo con el que encontrar al pegaso para que les ayude a permanecer como humanas. Cuando las tres amazonas desaparecen, entran en acción el cuarteto de amazonas, compuesto por *Yun Yun* la domadora, *Ves Ves* la trapecista, *Cere Cere* la ilusionista y *Para Para* la equilibrista, mucho más poderosas e insistentes que las anteriores. Las *Sailors* deberán enfrentarse contra ellas así como contra la bruja *Zirconia* hasta descubrir su verdadera identidad. Al final *Sailor Moon* se transforma de nuevo para salvar a *Chibiusa* de una muerte segura por culpa de la *Reina Neherenia*, usando el *Cristal de Oro* y gracias a los poderes de *Helios*. Con esto, *Chibiusa* se salva y puede despedirse de *Helios*, a quien ha cogido un especial cariño. En el manga, la *Reina Nehereira* no es una niña pequeña que desea más amigos, sino que es una reina malvada que desea domi-



nar la Tierra y la Luna. El cuarteto de amazonas son en realidad unas *Sailors* llamadas *Sailors Asteroides* encargadas de proteger a *Chibiusa* y que van al futuro a esperar que esta termine su entrenamiento.

### -Sailor Moon Sailor Stars

Comprende los capítulos 167 al 200 del anime que fue emitido en Japón entre el 10 de Marzo de 1996 y el 8 de Febrero de 1997 y que se corresponde con los tomos 16 a 18 del manga. En esta última parte, la *Reina Neherenia*, que se encuentra condenada a la soledad desde la temporada pasada, recibe los consejos de *Sailor Galaxia* que le instan a luchar contra la *Princesa Serene*. *Neherenia* se libera impidiendo la partida de *Chibiusa* al futuro y logra transformar la personalidad de muchas personas, entre ellas *Mamoru*, que se dedican a contemplar su imagen en el espejo todo el día. Mientras, *Haruka* (llamada *Timmy* en nuestro país para calmar las conciencias de los mojigatos) y *Michiru* deciden visitar el acuario, pero son atacadas por los monstruos espejo de *Neherenia*. En ese momento aparecen la pequeña *Hotaru* y *Setsuna* para luchar contra el nuevo enemigo. En este combate las *Sailors* se convierten en *Súper Sailors* con mayor poder para enfrentarse contra *Neherenia* y con el que rescatar a *Mamoru* y proteger a la *Princesa*. Gracias a las *Sailor Outters*, *Sailor Moon* se transforma en *Eternal Sailor Moon* y así logra calmar a *Neherenia*, que lo único que deseaba era tener nuevos amigos, y la envían a su pasado. Una vez superado este nuevo percance, aún les queda a las chicas otro enemigo, *Sailor Galaxia*, mucho más poderosa y malvada que las anteriormente encontradas. Esta desea apoderarse del Universo entero con la ayuda de las *Sailor Animates* que se encargan de buscar las semillas estelares mediante la *Televisión Vía Láctea*. *Eternal Sailor Moon* y el resto de *Sailors* deben derrotar a *Sailor Galaxia*, y en esta lucha se encuentran con otras *Sailors* con su mismo objetivo, las *Sailor Star Lights*, que son *Fighter*, *Maker* y *Healer*. Estos provienen de otro planeta y buscan a la *Princesa Fireball*, para lo cual se hacen pasar por un grupo de *idol singers* masculinos de gran éxito llamados *The Three Ligths* (y se llaman *Seiya, Taiki* y *Yaten*). El primero de estos, *Seiya*, se aprovecha de la debilidad emocional de *Usagi* debido a su distanciamiento con *Mamoru* (que se encuentra en EEUU) para acercarse a ella. Aparece una nueva niña, *Chibi-chibi*, que en el anime hipnotiza a la familia *Tsukino* para hacerse pasar por la hermana menor de *Usagi* y cuya procedencia es algo misteriosa.
Cuando las chicas descubren la verdadera identidad de las *Star Lights*, deciden separar a *Usagi* del lado de *Seiya*, quien se ha enamorado profundamente de esta. Pero los chicos encuentran a la *Princesa Fireball*, y también lo hace *Sailor Galaxia*, quien le roba la semilla estelar. Así, las *Sailors Outters*, las *Sailors Inners* y las *Sailors Star Ligths* se unen para combatir contra *Galaxia*, pero esta es muy poderosa y logra robarle las semillas estelares a todos, incluido *Mamoru*, sólo se salvan *Usagi* y las *Star Lights*. Con la ayuda de estas y de *Chibi-chibi* convertida en *Sailor Chibi-chibi*, *Eternal Sailor Moon* libera al demonio *Chaos* del interior del cuerpo de *Sailor Galaxia* y así resucita a todos sus amigos y a su amado *Mamoru*. *Chibi-chibi* es en realidad *Sailor Cosmos*, una *Sailor* adulta proveniente del futuro en el manga, y del pasado en el anime, para combatir a *Sailor Chaos* en el presente y así evitar la batalla futura contra este (aunque al final acepta su destino). La historia culmina con el esperado e imaginado desenlace (que es mucho más emocionante en el manga) que dio por finalizada esta magnífica y extensa obra.

## LAS PELÍCULAS

### -Sailor Moon R: The Movie (Diciembre de 1993)

Una serie tan exitosa como **Sailor Moon** necesitaba una película que aumentara su valor. No tardaría en llegar, y en diciembre de 1993 aparecería **Bishôjo Senshi Sailor Moon R: The Movie**, dirigida por *Kunihiko Ikuhara*, quien en 1997 trabajaría con la compañía *Be Papas* como director general de imagen en **Shôjo Kakumei Utena** y **Shôjo Kakumei Utena: Adolescence Mokushiroku.**
**Sailor Moon R: The movie** retoma la historia en el último capítulo de **Sailor Moon R** e introduce al personaje de *Fiore*, un alienígena que viene a la Tierra en busca de *Mamoru*, quien fue su amigo desde la infancia. Las cosas se tuercen un poco y *Fiore* decide llevarse a *Mamoru* secuestrándolo.
Claro está, las guerreras deciden rescatar al pobre chico, y para ello se enfrentan al escabroso ejército de flores malignas de *Fiore*.

### -Dreaming Moon (Junio de 1994)

Es un especial con dos sorpresas. Por un lado la película **Make Up! Sailor Senshi**, y por otro unas imágenes de un espectáculo navideño. La película consiste en un resumen en el que *Usagi* le cuenta a *Chibiusa* cómo conoció a *Luna* y cómo se convirtió en *Guerrero Luna*, haciendo hincapié en los encuentros con las otras guerreras. Al terminar, aparecen unas tomas en imagen real del teatro *Marunouchi Toei* de Ginza abarrotado de gente que hace cola para entrar. Se trata del **Sailor Moon to X´mas**, un espectáculo navideño que se celebró en Navidad de 1993 en el que las actrices de doblaje de **Sailor Moon** cantaron unas cuantas canciones navideñas tras la emisión de la película **Make up! Sailor Senshi**, amén del *Moon Revenge*, que fue coreada por todo el público. Todo esto amenizado con un par de actrices disfrazadas de *Sailors* cabezonas. En resumen, es uno de esos espectáculos que tanto les gustan a nuestros vecinos nipones en los que se mezclan imagen real con animaciones y gente disfrazada para aumentar la popularidad de la serie y las ansias consumistas de los críos. (Particularmente me recuerda un poco a cuando el Circo Roma traía a "*¡¡Las Auténticas Tortugas Ninja!!*" o





"¡¡*Al mismísimo D´artacán!!*"). Para que os hagáis una idea, las entradas fueron sorteadas entre 4000 peticiones, y al final sólo fueron aceptadas 700, previo pago de 1200 yenes, que era el precio del pase de la película. Así que ya sabéis, si tenéis algún amigo que esté loco por esta serie, **Dreaming Moon** es una frikada bastante curiosa que hará los delicias de los aficionados a las *sailor*. En cualquier caso, al final habrá más información sobre todo esto, versión española incluida.

### -Sailor Moon S: The Movie. El amor de la princesa Kaguya. (Diciembre de 1994)

Dirigida por *Hiroki Shibata* (**Gegege no Kitaro**, **Dr. Slump: Hay un monstruo en Villapingüino**, y varias obras de **Sailor Moon** S), esta es sin duda mi película favorita, aunque sólo sea por el curioso "amorío" que vive *Luna*. La historia comienza con *Usagi* y sus amigas disfrutando de las vacaciones navideñas. El clima festivo, los regalos, la decoración en las calles... Pero repentinamente salta una feroz tormenta de nieve que sume la ciudad en un torbellino blanco, y con este viene la malvada reina de las nieves *Kaguya*, quien pretende apoderarse del mundo utilizando el poder de un cristal que se aproxima a la tierra en forma de cometa (Navidad, una estrella fugaz... toma herejía hacia la estrella de Belén...). Las guerreras deberán enfrentarse a la malvada reina y su poder de congelar las cosas para salvar el planeta. Por fortuna, en esta ocasión no lucharán solas, sino que contarán con la inestimable ayuda del astrólogo *Kekaru Ôzora*. En resumen, un *remake* de **La reina de las nieves** con connotaciones bíblicas.

### -Sailor Moon Super S: The movie. El agujero negro de los sueños. (Diciembre de 1995)

Dirigida una vez más por *Hiroki Shibata*, la historia narra las aventuras de las chicas en su lucha con *Vadiane*, un poderoso enemigo que absorbe el poder de los sueños de los niños sumiéndolos en un estado de sopor absoluto. Para ello se sirve de su malvado *Agujero negro de los sueños*, el cual crece según va absorbiendo el poder de los durmientes. El plan de *Vadiane* es aumentar tanto el agujero que sea capaz de tragarse el planeta entero, convirtiendo a todas las personas en durmientes proveedores de energía que ríete tú de **Matrix**. Por fortuna las chicas están ahí para impedirlo... O no.

### -El primer amor de Ami Chan (Ami Chan no Hatsukoi) (1995)

Es un cortometraje de un cuarto de hora de duración que trata los celos de *Ami* hacia su rival, *Mercurius*. Completan la obra unas palabras de los miembros de producción de **Sailor Moon**.

### -Memorial. (1998-1999)

Sin llegar a ser películas propiamente dichas está la colección **Memorial**, consistente en cinco vídeos en formato Láser Disc o VHS donde se resumen las cinco temporadas de **Sailor Moon** narradas por *Mitsuishi Kotono* y *Han Keiko*: **Sailor Moon Memorial**, a la venta en Agosto de 1998 y con una duración de 90 minutos; **Sailor Moon R Memorial** en Octubre del mismo año; **Sailor Moon S Memorial**, en Enero del 99; **Sailor Moon Super S Memorial**, Marzo de 1999; y **Sailor Stars Memorial** en Mayo de 1999

## Los videojuegos

**Sailor Moon**, como toda serie de éxito que se precie, tuvo sus adaptaciones para videojuegos, contando con 25 hasta la fecha, y haciendo su aparición en las máquinas más representativas de la época, **Super Famicom**, **Génesis**, **Game Boy**, **Game Gear** e incluso **Playstation**. **Sailor Moon** visitó todos los campos, desde el de lucha uno contra uno en plan **Street Fighter** hasta el de preguntas Quiz, pasando por el rol, el *Beat´n´up* (pégale a todo el que se te cruce mientras caminas tranquilamente hacia delante contra reloj), y el puzzle tipo **Tetris**. Sería imposible hablar de todos ellos sin llenar toda la revista, así que hablaremos de los que más relación con nuestro país tuvieron:

### -Bishôjo Senshi Sailor Moon (Diciembre de 1992. Compañía: Angel. Plataforma: Game Boy).

Fue la primera adaptación que se hizo de la serie para las plataformas caseras y se optó por el formato de RPG por ser el que quizá mejor retrataba el espíritu de la serie. En el papel de *Usagi* cruzábamos la ciudad impartiendo justicia y hablando con todo el reparto de la serie que nos daba pistas, nos ayudaba en las batallas, o nos hacía la puñeta. El juego visto desde la perspectiva de nuestros días era algo pobretón y simple, pero trabajaba a buena resolución, con unos personajes muy bien retratados y un ambiente bastante conseguido.

### -Bishôjo Senshi Sailor Moon (Agosto de 1993. Angel. Super Famicom / Super Nes)

Las guerreras entraban de lleno en la nueva generación de consolas de 16 bits, y lo hacían con un espléndido *Beat´n´up*. La misión del juego era sencilla: caminar hacia delante mientras descalabrábamos a todo aquel que osara atacarnos. El juego mostraba unos gráficos grandes y bien dibujados que se movían correctamente como los personajes que emulaban: las cinco guerreras principales de la primera temporada y sus enemigos más acérrimos.

### -Bishôjo Senshi Sailor Moon R (1993. Bandai. Super Famicom / Super Nes)

Ese mismo año Bandai comienza a hacerle la competencia a Angel y lanza al mercado el **Bishôjo Senshi Sailor Moon R**. Para añadir variedad a la cosa, Bandai presenta el juego como el clásico de peleas uno contra uno tipo **Street Fighter**. Y hay que

reconocer que ver a *Venus* pateando a *Guerrero Luna* fue una alegría para muchos y un trauma para otros pocos. El juego no defraudaba técnicamente pero tampoco era para tirar cohetes. Unas animaciones ajustaditas, un sistema de colisión bastante malo y poca respuesta en los botones fue el resultado final de la primera incursión de las guerreras en el mundo de la lucha cuerpo a cuerpo.
Truco: Si quieres ver aparecer un nuevo menú en el juego coloca el selector sobre *Chibiusa* y pulsa L + R + Select + Start.

**-Bishôjo Senshi Sailor Moon (1994. Bandai. Génesis / Megadrive)**
Bandai se había quedado con ganas de hacer un *Beat´n´up* de **Sailor Moon** y en 1994 saca un nuevo juego sobre la primera temporada. De nuevo los mismos personajes, aunque con animaciones y escenarios diferentes. Todo un lujo para los que se habían quedado con las ganas de jugarlo en Super Nes, y una motivación a hacer saltar a las chicas, a ver si de una vez se levantaban esas malditas minifaldas...

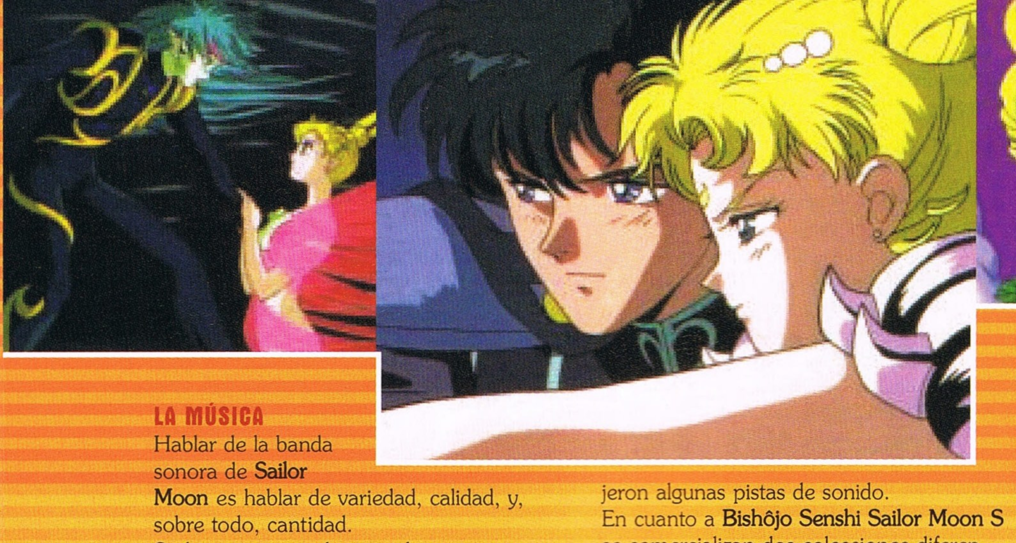
**-Bishôjo Senshi Sailor Moon S: Jougai Rantô (1994. Angel. Super Famicom / Super Nes)**
Ahora le tocaba el turno a Angel de lanzar un juego de lucha, y lo hizo basándose en la tercera temporada y mejorando con mucho el trabajo de Bandai. Movimientos más suaves y animaciones más precisas para un juego que nos permitía volver a enfrentar a *Chibiusa* con *Usagi*, por aquello de los conflictos generacionales.

**-Sailor Moon S Kondoha Puzzle de Oshioikiyo!. (1994. Zoo/Bandai. Super Famicom/ Super Nes)**
Bandai volvió a dar un giro de tuerca con **Kondoha Puzzle**. El juego consistía en hacer coincidir las piezas de colores que iban cayendo al más puro estilo **Tetris** para acumular energía y gastarla en ataques dirigidos a fastidiar a nuestro contrincante arrojándole ladrillos a su casillero para hacerlo rebosar. Era en fin el típico juego de habilidad de esos que tanto les gusta a los vecinos nipones y que estuvo muy de moda entre las adolescentes que acudían a los pubs allá por los noventa. Un juego simple pero muy bonito y endiabladamente adictivo.

**-Bishôjo Senshi Sailor Moon: Another Story. (1995. Bandai. Super Famicom / Super Nes)**
En 1995 Bandai se llena de gloria con el lanzamiento de su **Another Story**. Se trata de un magnífico juego de rol que constituye una historia aparte de la serie y las películas y que se sitúa más o menos hacia el final la tercera temporada. En el juego tomamos el papel de *Usagi*, que deberá recorrer una ciudad ambientada al detalle, desde la cafetería hasta el salón recreativo o las habitaciones de las chicas. Para colmo contaremos con la ayuda de las diez guerreros, que unirán sus esfuerzos a los nuestros para conseguir derrotar a los malvados que se atrevan a aparecer. El juego merece francamente la pena, tanto por su argumento como por su facturación (aunque no olvidéis que estáis ante una venerable tatarabuela de consolas). Por último, y si sois de los que piensan que el fin justifica los medios, allá va un pequeño truquillo: En la pantalla del título presiona X y dejándola pulsada presiona Start. Si lo haces bien (oirás una musiquilla) empezarás la partida con todos tus personajes en nivel 16.

**-Bishôjo Senshi Sailor Moon S: Fuwa Fuwa Panic (1995. Bandai. Super Famicom / Super Nes)**
**-Bishôjo Senshi Sailor Moon Super S: Fuwa Fuwa Panic. (1995. Bandai. Super Famicom / Super Nes)**
**-Bishôjo Senshi Sailor Moon Sailor Stars: Fuwa Fuwa Panic 2 (1996. Bandai. Sufami Turbo)**
Con la saga **Fuwa Fuwa Panic** la compañía optó por otro tipo de puzzle diferente y puso un ojo en el famosísimo **Bust´a Move**, protagonizado por los simpáticos dinosaurios de Konami del **Bubble Bubble** sin llegar a plagiar el método, pero sí el material. En efecto, en estos juegos, nuestro personaje de **Sailor Moon** favorito debía hacer estallar las burbujas de colores que aparecían en pantalla antes que su oponente. Simple, sencillo, y muy, muy, pero que muy adictivo.





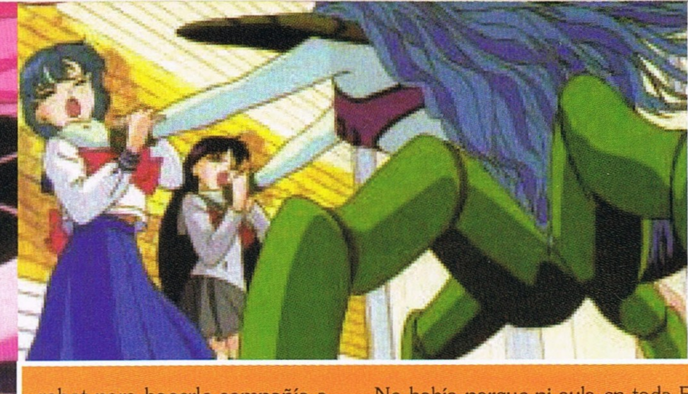
## LA MÚSICA

Hablar de la banda sonora de **Sailor Moon** es hablar de variedad, calidad, y, sobre todo, cantidad.
Su historia musical se puede separar como casi todo lo que se relaciona con la obra de *Takeuchi* según la temporada.
Comienza con el lanzamiento de dos colecciones de 10 compactos sobre la primera temporada: **Bishôjo Senshi Sailor Moon.** De la segunda temporada, **Bishôjo Senchi Sailor Moon R**, aparecen una gran cantidad de álbumes de los que cabe destacar el **Music collection**, que cuenta con 16 pistas, al igual que el compacto dedicado a la película de **Sailor Moon R,** en el que junto a los temas originales de la misma introdujeron algunas pistas de sonido.
En cuanto a **Bishôjo Senshi Sailor Moon S** se comercializan dos colecciones diferentes: Un nuevo **Music Collection** completamente instrumental; y el **Big Box,** que constaba de un cassette y un CD con tres canciones cada uno, un librito de guiones, un pequeño escenario de cuatro piezas, y las grabaciones de los capítulos 92 a 104. De las siguientes temporadas del anime, **Sailor Moon Super S** y **Sailor Moon Sailor Stars**, lanzaron cuatro volúmenes. Uno con la música de la cuarta temporada, otro que recopilaba los temas musicales de la película, y dos volúmenes en los que aparecían algunos temas de los *Three Lights.*
Al margen de las temporadas aparece el primer especial de Navidad con librito de ilustraciones incluido. En el terreno de las compilaciones musicales propiamente dichas, no podemos dejar de hablar de **Bishôjo Senshi Sailor Moon Memorial Music Box** y **Bishôjo Senshi Sailor Moon Song Box.** El primero consta de 10 CDs con temas de las cinco temporadas, y un librito de 200 páginas con imágenes de la serie y las letras de las canciones. Además, los diseños de portada y contraportada fueron realizados por la propia *Naoko Takeuchi.* El segundo es una larguísima serie de CDs que consta de 6 álbumes de 5 a 10 compactos cada uno, y con algunas curiosidades, como los diseños que *Naoko Takeuchi* hace de sus guerreras en el librito de las letras, el **Bishoujo Senshi Sailor Moon Memorial Song Box: CD 5 Prologue and Poem Collection**, que es una recopilación de 26 poemas narrados por las dobladoras de las *sailors*, o el **CD 6 Series Original Karaoke Best Collection** que incluye versiones karaoke que harán las delicias de todos los frikis del tema.



## UN MANGA, UNA AUTORA

El 15 de Marzo de 1967 nace en Kofu, prefectura de Yamanashi, una niña destinada a ser una de las mangakas más famosas de todo Japón. A la edad de diecinueve años, compartiendo sus inquietudes artísticas con un gusto innato por la ciencia, *Takeuchi* decide estudiar química con vistas a especializarse en farmacia e ingresa en la universidad Kyoritsu Yakka. Ese es su año de los triunfos, ya que además consigue publicar su primera obra, **Love call**, con la que obtiene el premio Nakayoshi. A pesar de esto *Naoko* no abandona los estudios, y al terminar la carrera ejerce como farmacéutica en el hospital Keio. Mientras tanto, la autora sigue dibujando por las presiones de su editor, y en 1991 publica el manga **Codename wa Sailor V**. Resulta un éxito total, y viendo que el tema cuenta con la aceptación del público, *Naoko* une el concepto de *magical girls* al del *sentai* (cinco personajes que luchan por defender la tierra ayudados por objetos mágicos que les transforman y otorgan poderes) y se embarca en un proyecto más ambicioso: **Bishôjo Senshi Sailor Moon**. El manga comienza a publicarse en Febrero de 1992, y al mes siguiente la Toei comienza su emisión en televisión. Cinco años después *Naoko* publica **PQ Angels** con la Nakayoshi, y en 1999 contrae matrimonio con uno de los autores más divertidos y alocados de Japón: *Yoshihiro Togashi*, creador de **Yu Yu Hakusho**. La pareja decide pasar su luna de miel en España, y poco después nace su primer hijo (ya sabéis... *The rain in Spain is la leche...*). Tras un pequeño descanso para cuidar al crío, sale al mercado **Toki Meka**, un entretenido manga que se oculta tras un malísimo juego de palabras entre *Tokimeki* (sentimientos) y *Meka* (Mecha, robot).
Trata de una niña de doce años, *Hoshiko Hana*, que aprovechando sus conocimientos en ingeniería robótica (ya sabéis, el nivel de las escuelas de Tokio es como *the rain in Spain*) crea una amiga



robot para hacerle compañía a la que decide llamar *Meka*. La cosa le sale un poco torcida y desde ese momento el robot se convierte en una fuente de problemas. Su último trabajo: **Love Witch**, nos cuenta las aventuras de *Ai Anju*, una joven con menos familia que el protagonista de un libro de *Charles Dickens* que descubre que en su interior tiene el potencial de ser una bruja.

## LAS CHICAS SON GUERRERAS

Desde los comienzos de su primera emisión, allá por los primeros años de los noventa, **Sailor Moon** demostró ser todo un bombazo tanto argumental como cultural. La imagen del ideal femenino, representado por aquel tiempo entre la chavalería como las hormonadas luchadoras de **Las chicas con las chicas** y la ñoña y paciente *Patty* de **Campeones**, dio paso a un nuevo prototipo de chica guerrera adolescente que estudiaba e iba al cine mientras derrotaba a sus enemigos. Las *sailor* tenían ese puntito de normalidad y de lo cotidiano que le faltaba a sus rivales femeninas de otras series: Iban a clase, se arreglaban, se preocupaban de su aspecto y sufrían los típicos amoríos de la edad. Para completar esta fórmula maravillosa, los enemigos, que casi nunca superaron la denominación de "pesadez cuasi-inofensiva", llevaban a cabo sus ataques contra valores y situaciones que todos los adolescentes conocíamos y comprendíamos, dándole un interés mayor a la serie que si estos hubieran sido unos simples extorsionadores contrabandistas enfrentados a un **Equipo A** cualquiera.

En efecto, *Naoko Takeuchi* (que en esa época nadie sabía quién era y maldita la falta que nos hacía) demostró haber descubierto la fórmula del éxito con sus *Bishôjo Senshi*. Mezcló varios elementos diferentes, un grupo de personajes variados para que el lector/espectador se sienta identificado con alguno, unas chicas la mar de normalitas con poderes sobrenaturales, una mascota que habla y se comunica con su dueño, una gran diversidad de enemigos dirigidos siempre por un malo muy maloso, y una serie de pautas muy repetitivas que facilitaban el engancharse a la serie. *Naoko* había sabido reunir sabiamente lo cotidiano con lo fantástico, las aventuras con el romance, y el público respondió como se esperaba, no sólo el femenino, sino también el masculino.

No había parque ni aula en toda España que no se llenara de gritos de "*Eres un malvado que ha hecho tal y cual, y en nombre de luna, te castigaré*" y la magia de todo esto es que la dichosa frasecita era repetida por chicos y chicas por igual, precediendo en algunos casos al subsiguiente acogotamiento del supuesto malvado de turno.

## TODO TIENE SU FIN

El tiempo pasó y los múltiples fans de **Sailor Moon** fuimos creciendo, y algunos, hasta madurando. Poco a poco el mercado comenzó a saturarse de distintas obras de temática muy variada, tanto en pantalla como en papel. Las estanterías de las tiendas de cómics han sido visitadas por maravillas de la talla de **Cowboy Beebop**, **Rurôni Kenshin**, **Detective Conan**, o las recientes **Naruto** y **DayDream** . Los gustos de los aficionados han cambiado, pudiendo ser más exigentes al haber una mayor selección en tiendas e incluso canales de televisión. Aun así, a pesar de este aumento desorbitado de la oferta, **Sailor Moon** sigue ocupando un puesto privilegiado en el mundo del manganime tanto español como internacional.

Tiene en su haber triunfos como el de haber sido la obra de manga con mayor número de parodias en el mercado (tanto eróticas como para todos los públicos); es una de las primeras a la hora de pensar en un cosplay (especialmente entre los chicos que gustan de travestirse un rato, dicho sea con todo el respeto posible ¿ein?); además es una de las series más conocidas por los profanos, junto a **Mazinger Z** y **Pokémon**; y es sin duda una de las que cuenta con más merchandise y objetos relacionados, contando con más de 100 CDs musicales y 25 adaptaciones a videojuegos para un total de once máquinas diferentes. Sin mencionar los art-books.

Lo más curioso del éxito de **Bishôjo Senshi Sailor Moon** es que si la analizamos en serio, veremos que técnicamente no hay nada que justifique este bombazo y récord de ventas. Por un lado, el dibujo es más bien pobretón e insulso. Los fondos no engañan a nadie, los personajes son un poquillo simples (aunque eso sí, fácilmente identificables) y la animación tira de poquitos fotogramas habiendo grandes saltos entre imagen e imagen. En el terreno argumental, la historia se repite una y otra vez. La cosa se enriquece un poco con los temas amorosos de las chicas (sobre todo de *Usagi*) pero tampoco llega a grandes cotas de interés. Por otro lado, la psicología y diseño de los enemigos a veces es decepcionante, con una especie de mezcla entre un electrodoméstico, la mascota de *Omino Bianco*, y un mono del planeta de los simios o un *Terminator* "mangui" que sólo sabe gritar su nombre en plan *"¡Aspiradooora! ¡Aspiradooora!"* (recordándome sin querer a mis tiempos de estudiantes y a esa madre que desde el quicio de la puerta me gritaba "*¡Estudiaaaa! ¡Estudiaaa!*"). Para colmo, los *Final Boss* o malos malísimos son un poco tontorrones, y como suele pasar en estos casos no puedes evitar pensar que por qué narices no manda a todos los bichos juntos de una vez y no uno a uno, que así siempre pierden. Para terminar, las pautas repetitivas de transformaciones, ataques y demás, si bien ayudan a engancharse a la serie, con el tiempo se vuelven tediosas y reiterativas, casi agobiantes.

En resumen, la serie a primera vista no es gran cosa, no es un espectáculo de efectos especiales ni una exquisita obra de arte, ni siquiera una historia impresionante gracias a la cual descubrirás el secreto de la vida, del infinito y la muerte. Tan sólo es una historia que divierte sin demasiadas aspiraciones, y es en esta sencillez donde reside su magia, su poder envolvente, y si no, que se lo digan a ese tipo que tras un malentendido en una tienda de manga en el salón de Jerez me arrinconó contra el expositor y mirándome con cara de pocos amigos me soltó de sopetón "*Sailor Moon es Dios y yo soy su sacerdote*". Ahí queda eso.

Eva Evrard
Rafa del Río

| Nombre Japonés | Nombre Español | Nombre latinoamericano |
|---|---|---|
| Usagi Tsukino | Bunny Tsukino | Serena Tsukino |
| Ami Mizuno | Ami Mizuno | Ami Mizuno |
| Makoto Kino | Patricia Kino | Lita Kino |
| Rei Hino | Ray Hino | Ray Hino |
| Minako Aino | Carola Aino | Mina Aino |
| Mamoru Chiba | Armando Chiba | Darien Chiba |
| Chibiusa | Chibiusa | Rini |
| Hotaru Tomoe | Andrea Tomoe | Hotaru Tomoe |
| Setsuna Meioh | Raquel Meiou | Setsuna Meiou |
| Michiru Kaioh | Vicky Kaiou | Michiru Kaiou |
| Haruka Tenoh | Timmy Tenou | Haruka Tenou |
| Naru Osaka | Molly | Molly |
| Umino Gurio | Camilo | Kelvin |
| Haruna Sakurada | Mariana | Monika |
| Yuuichirou Kumada | Fernando | Nicholas Kumada |
| Kiusuke Mitsuishi | Pedro | Kiusuke |
| Momoko Momoha | Marina | Momo |
| Shingo Tsukino | Shingo Tsukino | Sammy Tsukino |
| Ryo | Ryo | Richard |
| Black Lady | Dama Negra | Black Lady |
| Jedite | Daniel | Jedite |
| Zoysite | Zosite | Zoisite |
| Kunsite | Konsite | Malachite |
| Neflyte | Ramiro | Neflyte |
| Ann | Ann | Ann-Melisa |
| Ail (Eiru) | Alex | Alan-Steven |
| Makaiyu | El árbol de la oscuridad | El árbol de la oscuridad |
| Death Moon | Luna Muerta | Death Moon |
| Pharaon 90 | Faraón 90 | Pharaon 90 |
| Black Moon | Luna Negra | Black Moon |
| Mistress 9 | Maestro 9 | Dama 9 |
| Dark Kingdom | El reino oscuro | Negaverso |

# Los Musicales Sailor Moon

**AUNQUE YA SE HAN MENCIONADO BREVEMENTE ANTES, TOCA AHORA TRATAR MÁS EN PROFUNDIDAD ESTE FENÓMENO. SERA MYU ES LA ABREVIATURA DE SAILOR MOON MYUSICAL. ESTOS MUSICALES MANGA SON TODA UNA TRADICIÓN EN JAPÓN, Y SE LLEVAN REPRESENTANDO DESDE EL AÑO 1993. LOS QUE COMENZARON CON TODA ESTA SERIE FUE UN GRUPO DE TEATRO CONOCIDO COMO "SAKURAKO CLUB" (EL CLUB DE LOS CEREZOS).**



En Japón, participar en uno de estos musicales te convierte rápidamente en un ídolo ya que, aunque muchos de ellos sean desconocidos para vosotros, en Japón son realmente famosos.
Según los aficionados, los Sera Myu están divididos en cuatro etapas (por ahora), una por cada una de las actrices que han dado vida a nuestra querida *Usagi-Sailor Moon.* La primera de ellas fue *Anza Oyama*, que es una de las que adquirió mayor popularidad (os sonará de algo el nombre porque ella es la intérprete del tema "Tobira Wo Akate" de **Card Captor Sakura**). Junto con *Ayako Morino, Hiroko Nakayama, Noriko Kamiyama* y *Nana Suzuki, Anza* interpretó varios musicales correspondientes a las sagas del anime menos a **Sailor Moon R**, la cual no tendría su musical hasta hace poco.
Los musicales cuentan con grandes estrellas de Japón que también han interpretado papeles en otros musicales anime (sí, existen otros musicales de anime, por ejemplo **Utena**, **Sakura Taisen** o **Ninja Yell**) como pueden ser *Nao Takagi, Miki Kawasaki, Momoko Okuyama*... Incluso *Hikari Ono*, la cual ha llegado a representar musicales tan importantes como **Victor o Victoria** en Broodway. A lo largo de los años los musicales han ido mejorando en trajes, efectos especiales, decorados, etc, llegando a un nivel increíble.
Respecto a lo que es el fenómeno fan, en Japón existe un vídeo de cada musical y uno de la versión revisada, además de vídeos de los eventos para los fans y de los discos con las canciones de cada musical, muñecas, cards, postales y todo tipo de merchandising imaginable.

## CLASIFICANDO UN POCO

Los musicales de la primera etapa son:

***Dark Kingdom Fukkatsu no Hen*** (El resurgir del reino de la oscuridad)
Corresponde a la primera saga de la serie: la *Reina Beryl* y los generales resucitan y cómo no intentan apoderarse de la Tierra, pero ahí estarán las cinco Sailors y el *Señor Del Antifaz* para evitarlo aun a riesgo de sus vidas.

Usagi, Ai no Senshi E No Michi **(Usagi, el camino para convertirse en Guerrero del amor)**
Este corresponde a la tercera parte de la serie: **Sailor Moon S**. Para luchar contra *El Profesor Tomoe*, *Kaorinaito* y sus secuaces (que no son los mismos que en la serie) aparecen *Chibimoon*, *Sailor Urano* y *Sailor Neptuno*, ya que esta vez el enemigo se ha apoderado de los corazones puros de *Chibiusa* y *Amy*.

***Yume Senshi, Ai Eien Ni*** (La Guerrero de los sueños, El amor es eterno)
En esta ocasión los que aparecen en escena son las amazonas del circo de la luna muerta, el *amazon trio* y *Zirconia* serán los que se enfrenten a las Sailors en esta ocasión, las cuales gracias a la ayuda de *Sailor Plutón* y *Saturno* conseguirán vencer.

Sailor Stars Myusical **(Musical de Sailor Stars)**
*Galaxia* hace su aparición con nuevas animamates y como era de esperar también aparecen las Sailor StarLights. Pero tras este musical, a diferencia del manga y el anime, sigue la saga de *Sailor Galaxia* ya que escapa antes de que la derroten.

***Eien Densetsu - Final First Stage*** (La leyenda eterna - comienza la última escena)
*Galaxia* sigue luchando contra las Sailors pero esta vez hay alguien más que está

con ella: La *Reina Beryl* ha vuelto para ayudar a la Sailor dorada para apoderarse de todas las semillas estelares del mundo. *Chibi Chibi* ayudará a las Sailors.

Los musicales de la Segunda Etapa, en la que *Fumina Hara* interpreta a *Usagi*, son:

***Shin Densetsu Kourin*** (El comienzo de la verdadera leyenda)
A *Galaxia* esta vez se le ha unido el *amazon trio* pero en esta ocasión incluso la *Reina Beryl* y las amazonas se vuelven en contra de *Galaxia* la cual termina, al fin, siendo derrotada.

***Kaguya Shima Densetsu*** (La leyenda de la isla Kaguya)
Las chicas se van de crucero por las islas cuando son atacadas por tres extraños monstruos marinos que están bajo las ordenes de *Roof Melow* "La reina de los piratas", y por un ser maléfico llamado *Dark Plasman*, con sus secuaces *Dark Menorer, Leah Ruby, Biruha Emerald*, y *Juriba Zafaia*, las cuales le obedecen ya que tiene a sus hijas secuestradas. Su objetivo es el Cristal de Plata, así que las chicas luchan por proteger a su princesa. Finalmente, *Roof Melow* y las sirvientes de *Dark Plasman* a excepción de *Dark Menorer* se vuelven en su contra, y todos juntos consiguen destruirle.

En la tercera etapa la actriz que daba vida a *Sailor Moon* era *Miyuki Kanbe*, la cual actuó en:

***Last Dracul Jokyoku*** (El último Drácula)
Las chicas se enfrentan nada más y nada menos que al señor de las tinieblas, al mismísimo *Drácula*. Pero parece ser que una fuerza maléfica está detrás de todo esto.

***Transilvania no mori*** (Los bosques de Transilvania)
Este es uno de los mejores musicales a mi parecer. Un ser maligno llamado *Death Falcon* hace que la hija de *Drácula*, *Bloody Dracul Vampiru*, intente vengar la muerte de su padre ayudada por todos sus secuaces. En este musical aparecen el resto de las Sailors que faltaban: El *Amazon Quartet*. Y además una extraña Sailor ayuda a las chicas: *Sailor Astralte*. Los vampiros consiguen dominar a *Marte*, *Júpiter* y *Urano*, las cuales se enfrentan a *Mercurio*, *Venus* y *Plutón* respectivamente. Al final *Astralte* resulta ser *Death Falcon*, pero al igual que todos sus predecesores es derrotado por *Sailor Moon*.

Y ya por fin en la cuarta etapa con *Marina Kuroki* como *Sailor Moon*, se han representado:

***Tanjou! Ankoku No Princess: Black lady*** (La princesa de la oscuridad: La dama negra)
Este musical está basado en **Sailor Moon R**. La historia se desarrolla igual que en el manga dando más relevancia en este musical a *Chibiusa* y a *Sailor Plutón*.

***10ºAniversary - Ai No Santuary*** (Especial 10º aniversario - El santuario del amor)
El título no tiene nada que ver con la historia. Para pasar el rato, nuestras amigas se van a ver un combate de lucha libre y cómo no acaban metidas en líos ya que uno de los luchadores es un nuevo enemigo: *Dark Sirius*, que acompañado de sus ayudantes secuestraran a las Inners y al otro luchador. Ahora *Usagi* y las Sailors que quedan en pie deberán rescatarlos, pero no estarán solas ya que el presentador del torneo resulta ser un enemigo al que gracias al Cristal de Plata se le había concedido una vida tranquila. Nada más y nada menos que el *Príncipe Diamante*. La canción especial del aniversario es maravillosa, se llama Ginga no Sanctuary (el santuario de la galaxia).

***Mugen Gakuen - Misstres Laberinth*** (Colegio infinito - La dama del laberinto)
Otro musical de la saga de **Sailor Moon S** pero esta vez con los personajes del manga, incluida una *Misstres 9* guapísima y unas enemigas espectaculares. El guión no continúa de los anteriores musicales ya que al principio del musical *Usagi* no sabía de la existencia de *Urano*, *Neptuno* ni *Saturno*.

Cada uno de los musicales tiene su revisión en la que se introducen canciones nuevas, nuevos personajes o se hacen cambios, con lo que nunca es igual.

## AQUÍ TAMBIÉN SABEMOS

El fenómeno de los Sera Myu es muy conocido en el mundo, pero el único lugar en el que se representan de manera oficial es en Japón. Aunque, realizado por fans y a nivel amateur, también se representan en América y en España (que nosotros sepamos, si hay más sitios por favor hacédnoslo saber). Sí, sí, como suena, en nuestro país también se hacen musicales de series manga-anime (aunque es algo reciente). En España es el grupo Mangaku (activo desde hace más de tres años) quien los hace. Ha representado (siempre en las Jornadas de Manga y Anime de Zaragoza) el primero de los musicales japoneses, **El Resurgir del Reino De la Oscuridad**. El año pasado salieron de esta tónica y nos deleitaron con un *crossover* de **Sailor Moon** y **Saint Seiya** llamado **Unidos contra el Ángel Caído**, en el que el mismísimo *Lucifer* se enfrenta a ambos bandos. Para rematar la faena, este año el musical preparado está basado en la serie **Ranma ½**. Personalmente, os los recomiendo. *Lázaro* vio el último musical y sabe cómo son, y este año promete ser magnífico (*NdL: Uh... parece que esto da pie a que meta una notita. Ciertamente digno de ver; si todo va bien tendréis una muestra en el CD, y tengo intención de regalar en alguna ocasión un segundo CD con todo el musical en VídeoCD o algo parecido, a ver si es posible*).

MAKO-CHAN





# LABORATORIO CIENTÍFICO

# CHICAS MÁGICAS

El mes pasado hablamos de Sailor Moon, obra que se engloba dentro de la categoría *Mahô Shôjo/Mahokka/Magical Girls,* en otras palabras: chicas mágicas. El *Mahô Shôjo* es un subgénero del *shôjo,* manga-anime orientado a las chicas, en el que se emplea una base mítica, folclórica y psicoanalítica para desarrollar heroínas dotadas de fantásticos poderes con los que deben salvar al mundo. Vamos a profundizar un poquito más en ello.

### LA HEROÍNA MÁGICA

A un nivel muy básico, el *Mahô Shôjo* tiene un fondo similar al de un cuento de hadas que hubiera sido escrito para chicas jóvenes: se trata de una compleja alegoría del tránsito de la infancia a la madurez repleta de símbolos y motivos propios de este periodo.

Las protagonistas comienzan la historia a una edad comprendida entre los 8 y los 14 años, momento aproximado en que tiene lugar la pubertad, entre la madurez y la infancia, la mujer y la niña: estado de ambigüedad que suele manifestarse como una problemática en los personajes. La protagonista adquiere una tarea heroica tal como salvar al mundo o hacerse famosa, a pesar de que el conflicto real es el que se da en su interior -¿quién soy?, ¿cómo soy?, ¿para qué estoy aquí?, ¿qué es el amor?, ¿cuál es mi lugar? ...- de cuya resolución depende su éxito en el desempeño de todo lo demás en la medida en que vaya madurando.

Las heroínas mágicas, como es lógico, poseen poderes maravillosos; estos constituyen un reflejo de su interioridad, por lo que su manifestación les obliga a indagar acerca de su identidad, su "yo". El poder mágico es, en su primera aparición, una inquietante manifestación de la inmensa y desconocida potencialidad que la heroína encierra, y que habrá de liberar para el cumplimiento de su misión.

La adquisición repentina o descubrimiento de su capacidad mágica está muy relacionada con la aparición de la menstruación. Se trata de un motivo antiquísimo tanto en oriente como en occidente: el potencial vital de la mujer, que aparece con la menstruación, dio lugar a una asociación de lo femenino con las fuerzas primigenias de la naturaleza, de la Madre Tierra, lo supranatural y la sabiduría ancestral. La manifestación de una sexualidad específicamente femenina es, por tanto, intensamente mágica para los pueblos antiguos, dando lugar a múltiples rituales algunos de los cuales se han extendido -ya desvirtuados- hasta hace pocos años (seguro que alguien recuerda a la típica abuela de pueblo que le dice a sus nietas que no toquen plantas, que no se bañen, que no hagan mayonesa o que no miren al sol durante la regla).

Las características vitalistas de este poder hacen que tenga que estar siempre orientado a la preservación de lo bondadoso, lo vivo y lo bello. Su manifestación más poderosa es la que gira en torno al amor, entendido como una sublimación absoluta, lo cual también atiende a uno de los elementos del arquetipo arriba mencionado, según el cual, lo femenino se caracteriza por una enorme sensibilidad emotiva y sensitiva.

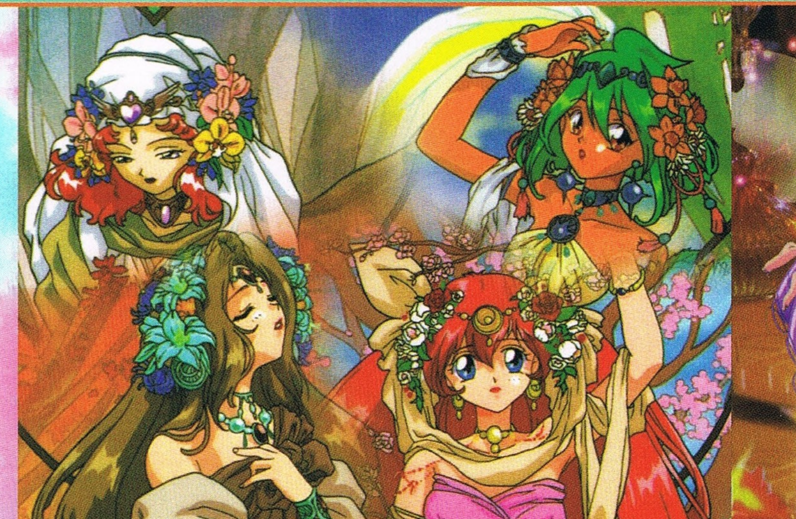
### TRANSFORMACIONES Y ACCESORIOS

La transformación constituye una alegoría del desarrollo del púber. Muchos fans han comentado el cambio del tamaño del pecho o de las curvas cuando la protagonista en cuestión se "cambia mágicamente de ropa", y en ocasiones se da un crecimiento mucho más manifiesto.

Concretamente, el cambio de la ropa representa el cambio de rol que en la chica implica la transformación, y que, a su vez, tiene mucho que ver con los deseos más profundos de esta.

Hay una pequeña variante a destacar de las transformaciones, las heroínas chamánicas o brujas, tipo **Cardcaptor Sakura** o **Shamanic Princess**, en las que no hay una secuencia de transformación externa sino que ésta se manifiesta sobre sus objetos mágicos, y en las que, habitualmente, en





lugar de conocer sus hechizos y poderes espontáneamente, tienen que aprenderlos, o utilizar la magia por invocación sin extraerla de sí como si les fueran inherente, se da en un tipo de protagonista cuyo desarrollo es menos proyectivo y más interiorizado.
Las heroínas mágicas se valen de múltiples objetos para llevar a cabo sus transformaciones. Ya he hablado anteriormente del significado de los cristales en este proceso y no lo voy a repetir, me voy a centrar más en los bastones, cetros y varitas, que es un tema con miga.
Desde siempre, los cetros, bastones, varas y demás han sido objetos empleados en los ritos mágicos; las fuertes influencias del folclore y la mitología tradicionales en los *Mahô Shôjo* hacen eco en esto. El poder de estos objetos se debe a que contactan simbólicamente con el cielo y la tierra a modo de intermediario o puente, y constituyen un canalizador de fuerza -interna o externa- además de las capacidades propias que pueda tener -sobre todo si posee alguna gema, inscripción, si está hecho de algún material, ...-. Hasta aquí todo claro, pero entramos en lo llamativo: *Freud*, por coherencia con sus teorías psicológicas, englobó todos los objetos con los que se pudiera hacer una analogía con el pene masculino dentro de la categoría de "objetos fálicos", argumentando la omnipresencia de una sexualidad genital en todos los aspectos de la vida humana. Los bastones y varitas de estas obras no quedan exentos de tal clasificación ante un análisis psicoanalítico, y para la mayoría de los otaku, sobre todo para los que leen *ecchi* y hentai, esto es un hecho evidente e innegable; sin embargo no es del todo exacto.
Para empezar, *Freud* esta refutado en muchos aspectos, entre ellos en que la sexualidad sea el eje de la vida humana. Es cierto que en muchas culturas, más en cuanto más primitivas sean éstas, las varas, cayados y similares tienen esta connotación fálica, pero ni mucho menos se da en todas, ni es un significado que se mantenga a lo largo de la evolución cultural de los pueblos. Darle a todo objeto susceptible de ello un sentido fálico es, evidentemente, una exageración.
Pero, entonces ¿son o no son objetos fálicos los accesorios de las heroínas mágicas?. La respuesta es muy simple: depende de la obra en cuestión.
Atribuirle una significación genital -aunque no necesariamente con una connotación masturbatoria- a estos objetos, va muy acorde al sentido de maduración que entrañan de fondo, pues también implica un aspecto sexual, de modo que sería perfectamente coherente; más aún cuando Japón, desde su etapa feudal, arrastra una tradición de objetos claramente fálicos. Por contra, el aspecto sexual no es el único tratado en este tipo de series, y la fuerte occidentalización a la que se sometió el archipiélago japonés, dio lugar a la introducción otra gran cantidad de códigos simbólicos raramente fálicos.
No se puede dictar sentencia sobre la intención figurativa de estos instrumentos fuera del contexto de la serie y de su artista sin pasarse de radical, pues hay veces en que son falismos y otras en que no, dependiendo mucho del código que constituya la base expresiva del *mangaka* y de la consciencia que tenga éste del mismo (un autor raramente tiene en mente todo esto cuando se pone con su manga, sino que juega en pro de su creatividad con unas bases que le vienen socialmente dadas).

**CONTINUARÁ**

Hemos llegado al final de la primera parte de este artículo. Un poco denso tal vez, pero muy interesante ¿verdad?. El mes que viene trataremos otros temas relacionados con esto ¡Nos vemos en la continuación!

Leticia CA



# BLADE OF INMORTAL

**Hiroaki Samura es un autor poco conocido en nuestro país. La espada del inmortal, que empezara a publicar en la revista Afternoon allá por 1995, es su obra más conocida y la única que pueda sonar ligeramente al público español. Una obra de samuráis cruenta y magistralmente dibujada que, al fin, podremos disfrutar en una edición decente.**

## El camino de la venganza

**La espada del inmortal** fue publicada en parte por Norma en una de aquellas ediciones famosas por su precio y calidad (altísimo el primero y bajísima la segunda). Las hojas, pegadas con cola, se caían con sólo abrir un poco el fascículo (no sabría llamarlo de otra forma). Una serie de tanta calidad tratada de una forma tan insultante en términos calidad/precio, y además, como es de suponer, cortada a medio, dejó a sus seguidores insatisfechos, siendo su única posibilidad conseguir otras ediciones como la americana de *Dark Horse* o la francesa de *Casterman*. Ahora, al fin, una editorial como Glénat va a brindarnos la oportunidad de leer esta magistral obra en un total de 12 tomos, en su colección de manga para adultos.

### MANJI Y LA INMORTALIDAD

La historia de **La espada del inmortal** se inicia con *Manji*, un samurai que reniega de su condición y se enfrenta a su señor corrupto, al que mata. Es por ello que, como manda la lealtad del samurai, debería poner fin a su vida, pero se niega y acaba matando a noventa y nueve hombres mandados por el shogunato contra él. Pero aún acaba con otro más: el marido de su propia hermana. Herido de muerte, *Manji* recibe un don de parte de una anciana que ya lleva vividos nada más y nada menos que ochocientos años: una especie de gusanos, los kessentchou, que le permiten ser inmortal. Si recibe una herida, los gusanos renuevan su cuerpo, unen las partes desmembradas y apenas le quedan ni cicatrices (sólo restan las que cubren su cara, sufridas en combate antes de recibir ese increíble don).

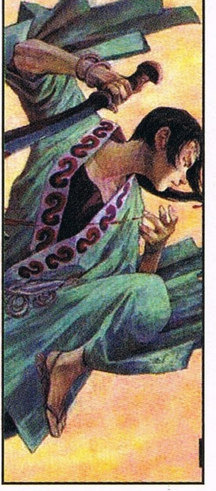
Su hermana, *Matchi*, contempla cómo *Manji* mata a su marido. El shock que le produce este hecho le hace enloquecer dejándola al nivel mental de una niña a pesar de sus casi veintitrés años. Sintiendo el peso de la culpa, *Manji* la cuida hasta que aparecen unos hombres del shinsengumi que vienen en su caza y le dan muerte. Tras vengarse, decide hacer un trato con la anciana: matará a mil hombres de corazón negro para pagar sus crímenes y, cuando lo haya hecho, el kessentchou desaparecerá y podrá morir en paz.

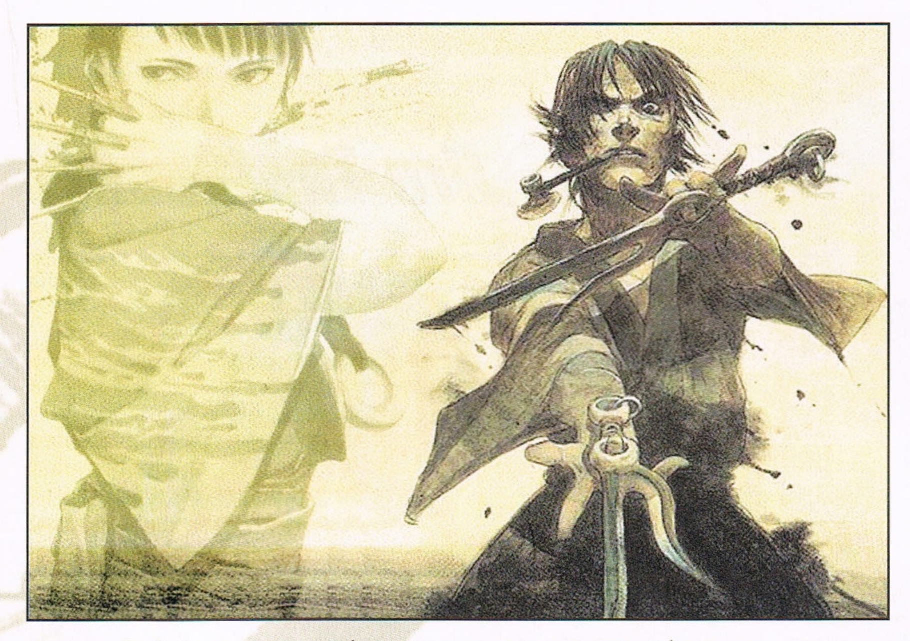
Por otro lado, **La espada del inmortal** es la historia de *Rin Asano*, hija del maestro de la escuela Mouten Itchiryu. Su padre y su madre son asesinados por un grupo de guerreros de la escuela Ittoryu, que van en contra de la tradición y defienden el uso de armas prohibidas por las escuelas tradicionales. Es por ello que deciden acabar con todas las escuelas y unificarlas bajo su propio código. *Kagehisa*, su líder, quiere vengar (ya de paso) a *Sabouro Amatsou*, su abuelo, que fue desterrado de la escuela Mouten Itchiryu después de enfrentarse en duelo al abuelo de *Rin* por usar dos sables en vez de uno solo y, por si fuera poco, siendo uno de origen extranjero. Así que,











a su vez, *Rin* buscará venganza sobre *Kagehisa* y sus despiadados guerreros y encontrará ayuda en *Manji*.
Aquí se inicia una historia de venganza que, en un principio, se centra en capítulos y capítulos que nos presentan los duelos de *Manji* y *Rin* contra los secuaces de *Kagehisa*. Un tomo entero está dedicado, por ejemplo, a la historia (y posterior combate) contra un artista de máscaras. Eso sí, está lleno de flashbacks y el duelo es intenso, detallado y espectacular.
Más adelante, hacia el tomo 5 (basándome en la edición francesa de *Casterman*) la cosa se complica y entran en juego algunos personajes aliados, como la rubia *Hyakurin* o ese psicópata de cuidado que está hecho *Shira*. Se desarrolla mucho más el personaje de *Kagehisa* y el de *Magatsou*, que es uno de los más interesantes de la escuela Ittoryu. Por supuesto, la relación entre *Manji* y *Rin* también va evolucionando y se trata más, pues como digo la serie se hace más compleja, centrándose más en los personajes (que además aumentan en número), con más profusión de diálogos y menos acción (que, aún así, es considerable). No es revelar nada explicar que *Manji* es el típico hombre duro al que *Rin* va sacando su lado humano. Suena típico, pero cuando algo está tan bien narrado, eso no importa demasiado.

## LAS COMPARACIONES SON ODIOSAS, PERO MUY ÚTILES

Para hacernos una idea de qué tipo de manga tenemos en nuestras manos, qué mejor que compararlo con otros que ya habréis tenido oportunidad de leer o que, al menos, conoceréis ligeramente. Así, empezaremos por **Berserk**. Con la obra de *Miura* tiene varios puntos en común, el primero su violencia explícita y muy acusada. En ambos mangas cuando una espada cercena un miembro, se representa con realismo y todo lujo de detalles. Quizás las escenas de **La espada del inmortal** sean más impactantes, pues se representan como si fueran auténticos cuadros, en ocasiones ocupando dos páginas enteras. *Samura* añade elementos florales, animales, olas del mar, cualquier añadido que aporte esa sensación de estar ante una obra pictórica más que ante una simple viñeta donde un guerrero destroza a otro. El otro parecido entre las dos obras, ya más accidental, es que ambas fueron publicadas en parte en nuestro país ya hace años, ambas fueron cortadas y, ahora, al fin retomadas.
¿Y qué similitudes podría tener con **Rurouni Kenshin**, serie que sin duda muchísima gente conoce? Pues lo cierto es que el tema de los samuráis y poco más. **Rurouni Kenshin** es un manga (o anime) que se toma las cosas con más humor, siendo mucho más ligero que este que hoy nos ocupa (sin contar con los magníficos OVAs). También el dibujo es muy diferente, siendo el de **La espada del inmortal** más detallado y, en mi opinión, de mucha más calidad. *Hiroaki Samura* utiliza una técnica que da muy buenos resultados y es que en ocasiones no entinta el dibujo y sólo utiliza el lápiz. Como ya dije, le da un aire artístico muy alejado de otras obras.




El efecto que nos puede dar ver ese dibujo tan espectacular puede ser similar al observar el de **Vagabond** de *Takehiko Inoue*. No es el mismo estilo, pero ambos son mangas con un dibujo que se sale de la simpleza de otros (simpleza, que por otra parte, no tiene por qué ser un elemento negativo). Con **Vagabond** también comparte dureza y mayor seriedad, pero la obra de *Inoue* es más realista y no tiene samuráis inmortales ni armas inventadas.

## ¿POR QUÉ DEBERÍA ADQUIRIR ESTE MANGA?

Hay muchas razones. Porque llama claramente la atención debido a su alto nivel gráfico, a veces sencillamente fabuloso. Porque es una de las pocas series de samuráis que vais a encontrar publicadas por aquí. Porque tiene un buen guión (que, sin ser ninguna maravilla, va mejorando), personajes interesantes y duelos intensos... Hay historias más o menos interesantes, pero la mayoría de secundarios son memorables, como el pintor que no logra un color adecuado para sus obras, el psicópata que escribe haikus (breves poemas japoneses) o el artesano de máscaras.
Ahora bien, debido a su nivel de violencia más que explícito, no es recomendable para ciertas edades ni para gente con poco estómago. Es un manga adulto, duro, trágico e intenso, aunque no carente de algunos toques de humor. Dejarlo pasar si encuentras que es tu tipo de manga sería imperdonable y, aun teniendo algunas reservas, estaría bien que le dieras una oportunidad.

**Jaime "*Thorin*" Munuera**

# BARRIO LEJANO

## Jiro TaniGuchi

Hace ya algo más de un año podíamos disfrutar de un manga de temática algo más seria y adulta de lo habitual por estos lares. Se trataba de El almanaque de mi padre de Jiro Taniguchi, un autor hasta entonces desconocido en nuestro país pero que ha cosechado grandes éxitos tanto en Japón como en Francia. Ahora, nos llega de la mano de una nueva editorial, Ponent Mon, otra obra de este aclamado y premiado autor, titulada Barrio lejano (Harukana Machi-e en el original).

### Recordando el autor

*Jiro Taniguchi* nació el 12 de agosto de 1947 en Tottori. Trabajó como asistente de mangaka hasta 1972, cuando debutó con **Kareta Heya**. De 1976 a 1979 publica, con el guionista *Natsuo Sekigawa*, **Ciudad sin defensa**, **El viento del oeste es blanco** y **Lindo 3**. Luego se vuelca en los tres volúmenes que comprende **La época de Soseki**. A partir de 1991, firma sus álbumes en solitario, entre los que figuran **El hombre que camina**, **El perro Blanco** y la trilogía **El almanaque de mi padre**. Su último trabajo es **Sosakusha**. A lo largo de su carrera ha sido galardonado con distintos premios, entre ellos el de la Asociación Japonesa de Dibujantes (1993) y el Segundo Gran Premio Cultural Osamu Tezuka (1998). En cuanto a **Barrio lejano**, ha obtenido el "Excellence Prize" en la categoría de manga del Japan Agency for Cultural Affairs Media Arts Festival de 1999 y el premio al mejor guión del año en el Festival de Angoulemme de 2003.

### Barrio lejano

Un hombre de 48 años se siente irresistiblemente atraído hacia su pueblo natal, Kurayoshi en la prefectura de Tottori. Al llegar siente cómo sus pasos lo llevan hasta el cementerio en el que se encuentra su madre (que murió justamente a la edad de 48 años). Allí de pronto es transportado al pasado, al momento en el que él tenía 14 años. De este modo logra vivir parte de su infancia pero con su mentalidad de adulto, comprendiendo mejor a sus padres y alterando ligeramente su pasado. Entre sus recuerdos está el de la fuga de su padre, que abandonó a su familia ese mismo año. Así pues *Hiroshi Nakahara*, que es como se llama el protagonista, tomará la firme decisión de encontrar el modo de evitarlo. Al igual que en **El almanaque de mi padre**, el protagonista se da cuenta de lo poco que conoce a sus padres y los motivos de su separación. En este caso la diferencia es que proporciona, mediante el recurso del viaje en el tiempo, un modo de no sólo recordar sino revivir lo sucedido y profundizar en todo aquello que como niño no pudo nunca comprender. Es la experiencia de los años unida al espíritu libre y la ilusión de un niño lo que se mezcla para dar un nuevo sentido a la vida de *Hiroshi*, una nueva visión del mundo. La historia, como en la otra obra ya mencionada del mismo autor, destaca por su tono melancólico y pausado, donde todo transcurre en un ambiente de aparente calma. Sin embargo el misterio de este sorprendente viaje al pasado y la maestría de *Taniguchi* para contar historias, que con su uso de los textos de apoyo (en los cuales vemos los pensamientos y reflexiones de *Hiroshi* en primera persona) nos da una visión mucho más cercana de la situación, enganchan de principio a fin.
El grafismo es el habitual del autor, con dibujos claros y detallistas en cuanto a expresiones y fondos, y de trazo simple y limpio con una fuerte influencia del cómic europeo de denominación franco-belga, especialmente de *Moebius* y *Michel Crespin*.

### Concluyendo

En cuanto a la edición en español (que constará de 2 tomos de 200 páginas cada uno), se trata de una edición adaptada gráficamente por *Frédéric Boilet* en colaboración con el autor. Es por tanto una edición muy cuidada y de calidad, con sentido de lectura occidental y donde el papel es realmente blanco y no transparente y las tramas se aprecian perfectamente. Por eso, aunque su precio sea algo superior a lo habitual (14 ), creo que es una compra obligada para todo buen aficionado al manga y que no se conforme sólo con lo más comercial y juvenil.

Jax










De cuando en cuando llega a nuestras tierras un manga de esos que sin ningún tipo de publicidad especial cala muy hondo entre los aficionados. Y ahora parece que estamos ante otro ejemplo. Kaizo solía ser un chico bastante normal hasta que un día en el parque una chica le dio una patada en la espalda y le hizo caer al suelo desde arriba de una bola de barras. Kaizo se dio en la cabeza y, aunque sobrevivió, ya nunca más razonó como el resto de la gente. Ahora de cualquier incidente inocuo Kaizo se monta una paranoia impresionante, y los demás sufren las consecuencias (por ejemplo, una simple pegatina en el tren lo lleva a creer que tres viejecitas son aliens). Pero empecemos...

## Por el principio

Todo empieza el día que los del Club de Ciencias Naturales están subiendo un pesado modelo del cuerpo humano por las escaleras y se les cae por la ventana, justo encima de *Kaizo*. Tras el golpe lo llevan a la sede del club y, como no despierta, la jefa del mismo le hace despertar con una descarga eléctrica. Atacado por un monstruo, un lugar lleno de productos químicos y aparatos extraños, una chica con bata blanca, electrodos en los pezones... para *Kaizo* no hay duda... ¡lo han convertido en un cyborg! La jefa del club lo encuentra gracioso y, a pesar de las quejas de *Umi*, le sigue la corriente.
A la hora de comer, la jefa le dice que un cyborg no come como la gente normal, así que se come su almuerzo y le da un pila. *Kaizo* se va al vestuario y, pensando dónde se pondrá la pila, no se le ocurre otra idea que... usarla como un supositorio. Como, en consecuencia, le cuesta moverse bien, piensa que con esa pila pequeña no hay suficiente, así que se mete una más grande. Como tampoco funciona, va a preguntar al club si tienen otra más grande, a lo que *Chitan* (o su lacayo, en la mente de *Kaizo*) le saca una batería... que *Kaizo* le estampa en la cabeza. Entonces llega el profesor de biología, quejándose de los destrozos sufridos por el modelo del cuerpo humano. *Kaizo* deduce que los del Club de Ciencias Naturales han matado al "monstruo" que le atacó y que en realidad son un Club de Ciencias Especiales, nombre con el que queda rebautizado el club. Y en este plan todo.

## La galería

*Kaizo Katsu* - 17 años. *Kaizo* solía ir al Instituto para Genios, hasta el día en que sufrió el accidente en el parque. Desde ese día, su mente no funciona como la del resto de la gente. Ve aliens y monstruos por todas partes, y convierte el más inocente hecho en una catástrofe mundial (o, al menos, en una catástrofe para los que están a su alrededor). No piensa las cosas antes de hacerlas y no para de abusar de *Chitan*, al que considera su "lacayo".
*Umi Natori* - Amiga de la infancia de *Kaizo*. Nadie lo sabe, pero fue ella quien le dio la patada que lo volvió un "tarado" y se siente algo culpable por ello. Es miembro del Club de CN. Intenta controlar sus paranoias, de las que es víctima más de una vez, y se enfada frecuentemente con él. *Chitan Tsubouchi* - 17 años. Miembro del Club de CN y friki de los trenes. Debilucho y con gafas de culovaso, *Kaizo* la toma con él desde el primer momento. Nada más despertarse como "cyborg" lo golpea para demostrar que es muy fuerte, y después lo convierte en su lacayo (con traje ridículo incluido). *Chitan* es la víctima favorita de *Kaizo* (aposta o no), recibe de todas partes (no sólo de él) y nunca puede superarle. *Suzu Saien* - 18 años. Jefa del Club de CN. *Suzu* encuentra a *Kaizo* divertido y le sigue la corriente, usando sus paranoias para beneficio propio cuando le conviene (por ejemplo cuando el club anda escaso de fondos). Es realmente un genio que parece que esconde algún secreto.

## Analizando el manga Katteni Kaizo

**Las guarradas de Kaizo** es obra de *Kohji Kumeta*, un autor desconocido en nuestro país pero con diversas obras publicadas ya en Japón. La que nos ocupa empezó a publicarse en 1998 en las páginas de la revista Shonen Sunday de Shogakukan y aún continúa, teniendo ya 20 tomos en el mercado. Además, parece que pronto pasará al anime.
Es un manga que intenta divertir y lo consigue, lo cual ya es mucho. Eso sí, no es un humor sutil, sino más bien basto, con abundantes referencias sexuales (que no eróticas) más o menos escatológicas, así como parodias de series, personajes y elementos de la cultura japonesa. Y menos mal para los chistes muy japoneses o locales están las notas del traductor que vienen en todas las ediciones de Ivrea.
El dibujo de *Kohji Kumeta* es limpio, de líneas sencillas y claras, con los detalles necesarios y ninguno más, usando las tramas sólo para texturas y rara vez para sombras. La composición de página es bastante clásica, sin experimentos, pero muy correcta. Es un dibujo funcional, que se adapta muy bien a la historia que está contando, que es lo que aquí importa.
En cuanto a la edición española, se trata de una de las buenas ediciones a las que Ivrea ya nos tiene acostumbrados. Formato tomo japonés con sobrecubierta, en sentido de lectura japonés, papel blanco con buena reproducción de tramas y unas muy útiles aclaraciones de la traducción, todo ello a un precio razonable (6.90 .).
Vamos, que yo le daría una oportunidad de ser vosotros.

Andromeda

# KOKKURI-SAN

# PLANCHETTE

Tras el éxito que la editorial Ivrea ha obtenido en nuestro país con Daydream, un nuevo manga del mismo autor nos llega celebrando el Salón del Cómic de Barcelona. Este es Kokkuri-san (Planchette).

## Kokkuri-San

es un manga de *Saki Okuse*, autor del magnífico manga **Daydream** que está siendo publicado por la misma editorial y cuyo cuarto tomo saldrá en Octubre en el Salón del Manga de Barcelona. Nos encontramos ante una nueva obra de terror y suspense con toques de sexo y mucho entretenimiento.

## Antecedentes

En Japón recibió el nombre de **Kokkuri-san ga Tour**, fue publicado en el año 1996 en la revista Young Sunday Comics de la Shogakukan y su tercer y último tomo recopilatorio fue publicado en el año 2000. Su argumento nos narra la historia de *Rikako Oomori*, una preciosa chica que debe cumplir una paranormal misión. Para lograrlo cuenta con la ayuda de unos seres que pertenecen a los *Kokkuri*, un milenario clan llamado el "Clan de los Engaños" por cuyas arterias circula sangre maldita. Se cree que su sangre está mezclada con sangre animal, lo que les confiere poderes extraordinarios.

La historia comienza cuando *Rikako* ingresa en el instituto de un caótico y paranormal Tokio en el que un fuerte viento lo asola todo y donde están ocurriendo extrañas apariciones que debe afrontar, ayudada por sus misteriosos compañeros. Así, *Rikako* deberá enfrentarse al poder de lo oculto y renunciar a la tranquila vida de una joven normal y corriente. Todo ello combinado con juegos mortales, asesinos en serie, conjuros y, como no podía ser de otro modo, sexo y suspense, no apto para cardiacos...

La ambientación del manga está muy lograda, muy fúnebre y oscura que nos deja la sensación de caos y sobrecogimiento. Utiliza numerosas tramas y escenarios con sombras, que le confieren la oscuridad pretendida. Se caracteriza por gran realismo en los paisajes así como en los personajes, dotándoles de la expresividad deseada para los momentos más impresionantes.

La edición española respeta el sentido de lectura oriental, en formato B6 con 220 páginas y a un precio de 7,50 . Y como ya viene siendo habitual, con aclaraciones de traducción para su completa comprensión.

El nombre **Kokkuri-san** proviene del juego nipón paranormal parecido a la *Ouija*, donde un espíritu responde preguntas a través de un papel con caracteres escritos y una moneda como marcador. Es bastante popular en Japón entre las adolescentes, por lo que se utiliza en numerosas películas y mangas. A destacar la película de miedo **Kokkuri-san**, de mismo título, pero que no tiene nada que ver con el manga. Además existe un doujinshi hentai del manga llamado **Garata Eregy** que se puede comprar por internet con escenas sexuales explícitas. Está creado por un equipo compuesto por *Inugami Shôsetsu* y *Bakugeki Monkeys*, son famosos por otros doujinshis hentai como **Sentimental Graffiti**, **Baby Doll** (parodia de **Black Cat**) y **Not Dead Luna II** (parodia de **Vampire Hunter**) entre otros.

## El culpable

El autor, *Saki Okuse*, tiene en su curriculum obras cercanas al mundo de lo paranormal y el suspense. Debemos destacar **Teizoku Reikari** (**Vulgar Ghosthunting**), base en la que se inspiraría para crear **Teizokurei Daydream**. **Teizoku Reikari** fue publicada por Jets y son tres volúmenes donde nos narra los enfrentamientos entre *Mami Ryuka* y unos espíritus de poco poder. Otra obra también importante es **Shihaisha no Tasogare**, conocida como **Twilight of the Dark Master**, publicada por Wings en 1991 y cuya versión animada se realizó en 1997 por Urban Vision. Su director es *Akiyuki Shinbo* y nos sitúa en Neo-Shinjuku en el año 2089, donde los demonios han invadido la Tierra. Y cómo no, quizá la más importante hasta el momento en nuestro país sea **Daydream**, la historia de *Misaiki Saiki*, sadomasoquista profesional que tiene el poder de ver y escuchar a los espíritus a quienes debe ayudar. El dibujo es de *Sankishi Meguro*, conocido autor hentai.

## El veredicto

Pues resumiendo, **Kokkuri-san** es un manga para adultos repleto de emociones fuertes y suspense que hará las delicias de todos aquellos a los que apasionó **Daydream** y a los que disfruten con una buena historia de suspense.

Eva Evrard



## Sui ri no Kizuna

# Spiral

## El misterio del Blade Children





El nombre suena rimbombante, ¿eh? Pues la serie lo es más. Spiral se añade a la escasa lista de series de detectives que existen (las más conocidas en España podrían ser Sherlock Holmes, City Hunter o Detective Conan), y no sólo se mantiene a la altura de las susodichas, sino que incluso las supera (al menos a mi humilde parecer, claro ^_^).
La historia nos introduce a los hermanos *Ayumu* y *Madoka Narumi*. *Madoka* es inspectora de policía mientras que *Ayumu* es estudiante de secundaria. El mismo día en que *Madoka* comienza su nuevo trabajo, una estudiante de la escuela de *Ayumu* cae al vacío, y *Ayumu* es acusado de haberla empujado... Pero *Ayumu*, al igual que su hermano (desaparecido hace dos años), posee grandes dotes de deducción. Junto con una chica del club de periodismo, *Hiyono Yuizaki*, se embarca en la investigación para limpiar su nombre. Pero es sólo el principio de más y más extraños sucesos, y todo apunta a algo o alguien que se hace llamar *"Blade Children"*...

### Los sospechosos

*Ayumu Narumi*: Protagonista indiscutible de la serie. Serio, decidido, con una capacidad de liderazgo innata, una increíble capacidad de razonamiento, toca de maravilla el piano (un genio, vamos), pero le falta mucha confianza en sí mismo. Posee un gran complejo de inferioridad debido a su hermano, que le supera en mucho, y hace que *Ayumu* sea más bien reservado en lo que dice, creando un aire de misterio muy especial.

*Hiyono Yuizaki*: "Lapa" oficial de *Ayumu*. La más vivaracha de la serie con diferencia, *Hiyono* no se separa nunca de *Ayumu* desde que es acusado. Cuidado, eso no quiere decir que sea tonta. Como miembro del club de periodismo, es experta en obtener información a través de los ordenadores.
Es muy graciosa, y es la protagonista de los mejores momentos de humor de la serie (su *"¡Hiyono Punch!"* es genial :D).

*Madoka Narumi*: Hermana de *Ayumu*, es una buena inspectora, aunque no llega al nivel de su hermano. Aunque parece una mujer de armas tomar, tiene rabietas como una niña pequeña una vez llega a casa.
Tiene a su cargo al subinspector *Wataya*, una buena persona pero no muy buen detective que acaba llevándose todos los palos de *Madoka*.



### Investigando

La serie crea un aura de misterio en casi todos los personajes, lo que la hace muy atractiva, por no hablar de unos cuantos personajes "monos" para ambos sexos. Además es corta para lo que suelen ser normalmente (26 episodios), así que desde el principio es muy adictiva.
Al contrario de series como **Detective Conan**, en **Spiral** todo está conectado, y según pasan los capítulos, más y más cosas se revelan sobre el *"Blade Children"* y el hermano desaparecido de *Narumi*.
Lo curioso de la serie es que, para la cantidad de suspense y misterio que posee, tiene muchos momentos de humor, desde los *"¡HIYONO PUNCH!"* a los tortazos de *Madoka* a *Wataya* o las pullas de *Ayumu* a *Hiyono*. La verdad es que se agradecen, porque hace que no se convierta en una serie oscura y retorcida y que la gente no se amuerme.
Para rematar la faena, la música es excelente. Tanto el *opening* como el *ending* le da un ritmo muy bueno, y la música ambiental le da el punto de suspense que necesita.
En cuanto a verla por aquí... Para cuando leáis estas líneas, el capítulo 26 se habrá emitido ya, pero ya sabéis, hasta que llegue a España tardará su tiempo. Pero bueno, para alegrar la espera siempre podéis bajaros alguno de los fansubs que pululan por internet (me vais a leer esta frase en cada artículo, seguro).
En definitiva, una serie adictiva, con acción, humor y misterio de principio a fin. Y vosotros, ¿queréis saber o no qué es el *Blade Children*?

Lord Graywords

**Ficha Técnica**

**Director:**
Shingo Kaneko

**Diseño de Personajes:**
Yumi Nakayama

**Directora de Animación:**
Yumi Nakayama

**Música:**
Akira Mitake

**Se emite en:**
TV-Tokyo



# ¿Quién dijo que las segundas partes nunca fueron buenas?

Hasta hace poco tiempo las adaptaciones al cine de personajes de cómics Marvel habían sufrido la desgracia de ser perpetradas por directores de segunda o tercera fila, contar con una falta de medios y efectos especiales escandalosa y, en general, recibir el maltrato de crítica y público. Sin embargo, desde el estreno de X-MEN esta sequía de adaptaciones decentes de un medio siempre infravalorado parece haber llegado a su fin.

Quienes disfrutaron con la primera entrega de esta posible trilogía recordarán que el protagonismo indiscutible de la cinta era asumido por un *Hugh Jackman* muy acertadamente caracterizado de *Lobezno*, secundado por *Halle "007" Berry* como *Tormenta* (babeo, babeo), *Patrick "Picard" Stewart* como *Xavier* e *Ian "Gandalf" McKellen* como un *Magneto* en la cima de su megalomanía, aparte del resto de la Patrulla X: *Jean Grey*, *Cíclope* y *Pícara* (*Anne Paquin*) que hacía el papel de nexo de unión de la historia. Además podíamos ver breves cameos de personajes como *Kitty Pryde "Gatasombra"*, *Bobby Drake "Hombre de Hielo"*, *Pyros* o *Júbilo*, sin contar a los miembros de la hermandad de mutantes de *Magneto*: *Dientes de Sable*, el "súper" *Sapo* (*Ray Park*) y una *Mística* que se sale de la pantalla.

Sin embargo, esta segunda parte es mucho mejor (*NdL: Va en gustos, a mí me gusta más la* primera) y más fiel al cómic del que proceden. En ella aparecen nuevos personajes como *Kurt Wagner* (en el circo de Munich era conocido como el increíble *Rondador Nocturno*...) o la peligrosa *Dama Mortal*, surgida de los cómics para dar más de un quebradero de cabeza al pobre *Logan*, sin contar con la continua proliferación de cameos que tanto gustó en su antecesora y en la que podemos reconocer entre otros a *Piotr Rasputin* (el inmenso ruso más conocido como *Coloso*), a un televisivo *Dr. Hank McCoy* pre-pelaje azul...

Pero el cambio más importante en esta segunda entrega radica en la historia. Si en la primera película nos contaban la historia de siempre (es decir, el enfrentamiento entre los mutantes "buenos" de *Xavier* contra los mutantes "malos" de *Magneto* por conseguir la siempre difícil tolerancia del homo superior) en **X-2** la historia toma visos mucho más sombríos con la aparición de *Stryker*, un humano dedicado a investigar con mutantes que podría tener cierta relación con el pasado de *Lobezno* y cuya guardaespaldas da muuucho miedo. Para acabar de arreglar las cosas, el presidente de los "sacrosantos" Estados Unidos sufre un atentado a manos de un poseído *Rondador* que lo lleva a recapacitar acerca de la anulación del acta de Registro de Mutantes, el profesor *Charles Xavier* junto a *Cíclope* es apresado por *Stryker*, *Magneto* escapa de la prisión en la que estaba recluido... y para colmo de males la pobre *Jean Grey* sufre un progresivo descontrol de sus poderes mutantes y... ¿es fuego eso que aparece en sus ojos cuando usa sus poderes?

Haciendo una recapitulación general de la película se puede decir que ha logrado mejorar a la primera en todos los apartados. El guión escrito por *Michael*



*Dougherty* y *Dan Harris* es mucho más sombrío, cautivador y sorprendente, consiguiendo urdir una trama que mezcla varias de las mejores sagas de los X-Men para obtener un producto final que gustará por igual a conocedores del universo Marvel y al público que no sabía nada de estos seres odiados y temidos por el hombre.
Los efectos especiales, sin necesidad de recurrir a los grandes de la industria, consiguen plasmar a la perfección hasta el más complejo de los poderes mutantes, y el extraño aspecto de algunos de ellos (*Rondador Nocturno* tiene exactamente el mismo aspecto en pantalla que en el cómic). Además, está el detalle de haber usado un equipo distinto para crear los efectos de cada mutante por separado.
El elenco de actores elegido para dar vida a la patrulla es en todo momento excepcional, tanto los veteranos como los "novatos", especialmente el encargado de dar vida a *Rondador* (*Alan Cumming*).
Además, el director trata en esta entrega de centrarse más en la interrelación entre los componentes del grupo, logrando así acercarnos más al universo de los cómics, en el que pese a encontrarse varios de los seres más poderosos del universo la acción se centraba en numerosas ocasiones en los problemas sentimentales de los protagonistas, consiguiendo así un mayor acercamiento al lector.
En el caso de la película podemos ver el posible triángulo amoroso entre *Cíclope*, *Jean* y *Lobezno*, sacado del cómic, la relación de *Pícara* con el *Hombre de Hielo*, con todos los problemas que conlleva la incapacidad de *Pícara* para tocar a nadie sin absorber su energía vital, e incluso se deja intuir una posible relación de parentesco entre *Mística* y *Rondador* (madre e hijo respectivamente en el cómic, ¿también en película?)
Este es uno de los mayores aciertos de *Bryan Singer* para conseguir una película que supera con creces todas las expectativas de los aficionados y que nos hace volver a tener fe en las adaptaciones cinematográficas de personajes Marvel,
y llega en el momento oportuno puesto que se está preparando en América una auténtica avalancha de adaptaciones, y si todas son aunque sólo sea la mitad de buenas que esta **X-2** ya podremos decir que la mala racha de Marvel con las adaptaciones cinematográficas es historia.
La lista es compleja, así que haré un repaso de las más importantes (ya que comentarlas todas requeriría una revista completa). Las que antes nos llegarán:
- ***Hulk***: Dirigida por *Ang Lee* (*Tigre y Dragón*) contará la historia del doctor *Bruce Banner* tras ser irradiado por la bomba Gamma creada por él mismo y cuyos efectos secundarios lo convierten en el coloso esmeralda más conocido del panorama comiquero, con el coeficiente intelectual de una lechuga (y su color) y una fuerza destructiva capaz de arrasar todo a su paso (como el caballo de *Atila*).
- La tercera entrega de ***Blade***, encarnado nuevamente por *Westley Snipes*, que nos sigue contando las peripecias de este peculiar cazavampiros en su guerra privada contra el submundo vampírico por todo el mundo.
- También será *Snipes* el encargado de interpretar a ***Pantera Negra***, Rey de la nación de *Wakanda* que enfundado en unas mallas negras se encarga de combatir el crimen armado con una poderosa tecnología fabricada con *Vibranium*, un metal escasísimo que sólo se encuentra en el reino de *Wakanda*.
- Seguras son también las continuaciones de ***Spiderman*** con el mismo reparto y director, pero añadiendo a un doctor *Octopus* con el rostro de *Arnold* Schwarzenegger, la tercera parte de ***X-Men***, la adaptación ya en marcha de los ***4 Fantásticos*** (cuatro amigos irradiados por los rayos cósmicos en un viaje espacial que adquieren poderes propios y se convierten en los más queridos héroes de Nueva York), la futura película de los ***Vengadores*** (¿en serio es necesario que os la explique?) los mayores héroes del mundo, con *Thor*, *el Capitán América*, *Iron Man*, etc.
- También está en preparación la película del ***Motorista Fantasma*** con *Nicholas Cage* de protagonista y, aunque esta no está basada en héroes Marvel, próximamente llegará a nuestras pantallas la película basada en el cómic de *Alan Moore* de ***La Liga de los Caballeros Extraordinarios***, con *Sean Connery* interpretando al aventurero *Alan Quatermain*, acompañado por otros "héroes de la época victoriana": el *hombre invisible*, el *doctor Jeckyll* o el *capitán Nemo*, además están en preparación las respectivas versiones de ***El Castigador***, ***Capa y Puñal*** o ***Elektra***. Y otras muchas que vendrán...
Como podéis ver el término "avalancha" no era una exageración, ahora la pregunta lógica es: ¿estarán estas versiones cinematográficas a la altura de sus respectivos cómics?, y eso sólo hay un modo de saberlo con seguridad, así pues... nos vemos en el cine. ¡MAKE MINE MARVEL!

Doc Wargo

## Los personajes


**Wolverine**


**Profesor X**


**Dra. Jean Grey**


**Ciclope**

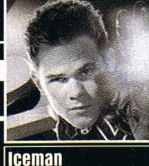
**Magneto**

**Pyro**


**Storm**


**Nightcrawler**


**Mystique**

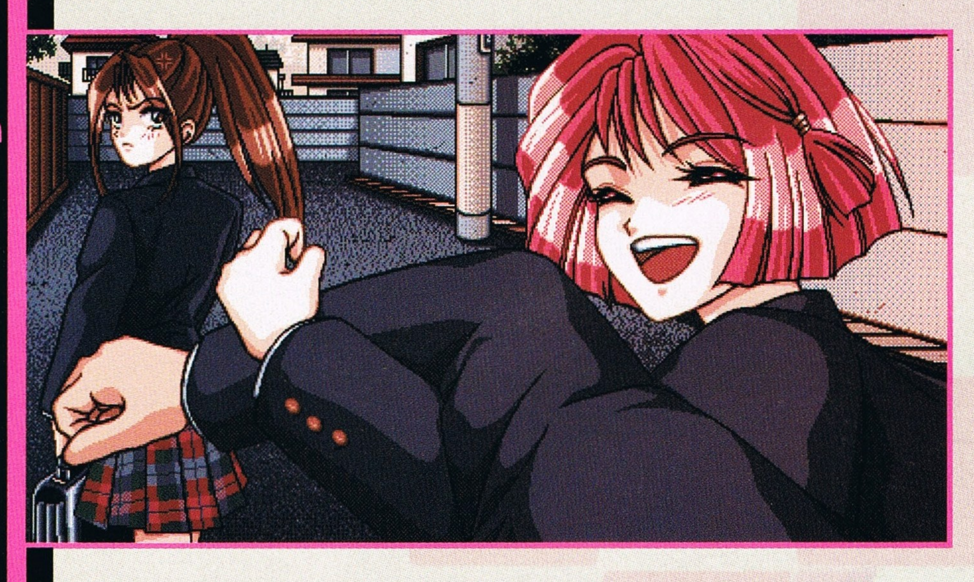

**Iceman**


**Rogue**


**Lady Deathstrike**



# Three Sister´s Story



**Cuando en el número 6 de Minami2000 (Especial Hentai) os ofrecimos el juego que nos ocupa, incontables fueron las peticiones de un manual o explicación sobre cómo jugar. Tanto es así que incluso hoy en día, 5 años después, todavía nos llega alguna petición, así que hemos decidido volver a hablaros del mismo para facilitaros la tarea.**

**Three Sisters' Story**, o dicho en el idioma nacional, "Historia de Tres Hermanas", es un juego de la compañía Sakura Soft. Es un típico juego de aventura gráfica al estilo japonés, donde el método de juego se basa en la interacción con personajes y escenarios a través de un sistema de pantallas donde se te presentan las situaciones. El personaje que llevamos nunca aparece ya que se busca que el jugador se coloque lo máximo posible en el lugar de su personaje dentro del juego, permitiendo una relativa identificación con el protagonista al no verle el rostro.

### DE QUÉ VA

En este juego tomas el papel de *Koichi*, un digamos que "típico" joven japonés, hijo de gran empresario, directivo de las Industrias Tairaku; antes que hijo sería más correcto decir que huérfano al hablar de *Koichi*, pues al iniciar el juego se nos cuenta su historia y cómo su padre, traicionado en un complot de sus compañeros y enemigos del trabajo, perdió todo, acabando en la miseria y decidiendo suicidarse al arrojarse de un tren. Su mujer, madre del protagonista, trató de cubrir las deudas de su esposo trabajando hasta la extenuación, enfermando por ello y finalmente muriendo, por lo que nuestro protagonista y su hermano *Eiichi* son llevados a vivir con diferentes familiares, distanciándose y perdiendo todo contacto entre ellos... hasta que un día *Eiichi* vuelve a ver a su hermano menor. Se ha convertido en un hombre rico, empresario como su padre, y toma la custodia de su hermano menor, revelándole que durante estos años ha estado investigando sobre la muerte de su padre y ha descubierto al principal responsable: *Shoji Okamura*. La misión de *Koichi* ahora será adoptar una falsa identidad e infiltrarse en el seno de la familia *Okamura* para conseguir aún más información y junto a *Eiichi* poder obtener una venganza que redima el honor de su padre.

Frente a este noble y entrañable panorama, tras la secuencia inicial del juego nos encontramos en el papel de *Koichi*, quien lleva ya tiempo ayudando a su hermano con la búsqueda. La familia *Okamura* está formada por el padre y sus tres hijas: *Yuki*, la hermana mayor universitaria; *Emi*, la del medio, que sufre el síndrome *Akane Tendô* (véase chicas monas pero con mala leche); y la menor de todas, *Risa-chan*, una exasperante pijita con la manía de hablar de sí misma siempre en tercera persona. Hasta aquí nos encontramos con un típico juego de tópicos, que lamentablemente no cambiaría demasiado a través del juego. Como no podía ser de otra manera tú (*Koichi*) te has acabado encariñando quizá demasiado con tus presas, y cuando repentinamente el padre de las hermanas desaparece dejándolas metidas en problemas, te sientes fatal y caes en el dilema interno de mantener la lealtad a tu hermano -que te ha dado todo lo que tienes ahora- o tratar de proteger a las hermanas que inocentemente te han acogido casi como a un miembro de su familia.

Realmente frente a tu dilema ético no hay mucho que hacer, porque el juego amablemente y despachando opciones que podrían hacerle ganar interés de paso, se encargará de hacer la elección por ti. Debido al especial y significativo aprecio por *Emi* (vamos, que te mola) decides pasar completamente de tu hermano y tratar de arreglar en lío en que has metido a las pobrecillas e indefensas hermanas *Okamura*.

Como todo juego hentai común y corriente, al ser el protagonista un chaval de instituto japonés, podemos encontrar




toda clase de tópicos personajes, que aparentemente no se pueden suprimir y hacen que los juegos se parezcan demasiado entre sí. Por un lado tienes a la profesora tetona que se lía con tu hermano, tenemos a la enfermera tetona y borrachuza sexo-adicta, tenemos a la típica marimacho tetona rubia de pelo corto capitana del equipo de atletismo, la típica empollona de gafitas con pelo verde y trenzas (pero tetona). Mucha tetona y poco más.

### EL TEMA TÉCNICO

En cuanto al apartado gráfico del juego los *sprites* y escenarios se basan en mapas de bits de 16 colores, lo que viene a significar gráficos apenas potables, y a veces desearíamos un poco más de suavidad en los degradados. Los juegos de género hentai nunca pasarán a la historia por sus bandas sonoras, y por supuesto este no es una excepción; la música MIDI genérica del juego tiene algo de emoción pero acaba cansando por su repetición, y además el juego no cuenta con un panel de control que te permita cambiar el volumen o seleccionar tarjeta de sonido. El sistema de navegación entre los menús de comandos es algo lioso ya que se maneja exclusivamente con los dos botones del ratón. Eso sí, el juego se puede manejar con una sola mano, lo cual muchos agradecerán (mejor que no digamos por qué). ¿Diseñarán esto premeditadamente los programadores de juegos japoneses? (Conjeturas a mi e-mail, por favor)

### LO QUE REALMENTE IMPORTA

Y ahora lo más importante del juego: las escenas hentai. No es que realmente abunden en el juego pero hay varias escenas durante la aventura, aunque quizás los más salidos desearían que hubiera más, ya que a veces hay que tirarse un buen rato interactuando con diálogos y monólogos éticos interminables para luego poder tirarse a algún personaje del juego. Principalmente la enfermera estará dispuesta a colaborar (cuando no esté durmiendo, claro, pues se encuentra durmiendo mucho tiempo). De fetiches, habrá poco, limitándolo a los personajes estereotípicos, es decir cepillarte a la maestra o a la enfermera o a la empollona, los amantes del sadomaso se sentirán ampliamente defraudados. Ah, pero hay una escena de casi-violación, para esos jugadores a los que les vaya ese rollo.

Sobre la censura, es prácticamente nula ya que al fin y al cabo es un juego por el que has pagado y está orientado al mercado fuera de Asia. Principalmente lo que más se ven son escenas en primera persona donde no hay nada de zonas pixeladas (a cuadritos, vamos), ni rectángulos negros ni nada por el estilo.

### RESUMIENDO

La historia es bastante confusa y se hace a ratos pesada, aunque es sumamente lineal; los personajes intentan desesperadamente simular tener carisma pero no llegan a conseguirlo; técnicamente el juego es bastante pobre y el único interés que puede tener es el de las escenas de sexo.

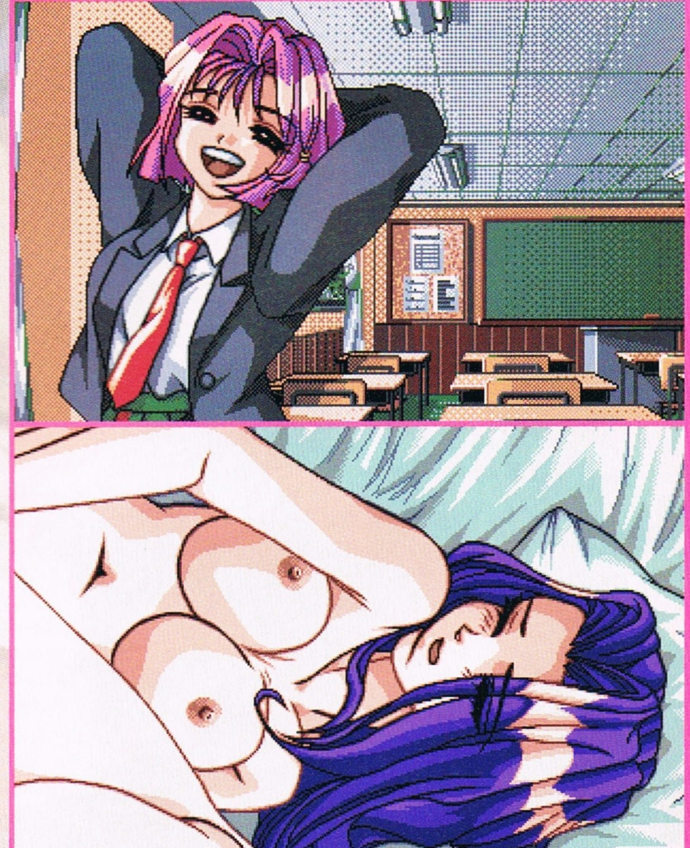
Al menos los finales varían un poco según las acciones que tomes, por ejemplo como curiosidad la enfermera te encarga "ayudar" a tres estudiantes estereotipo a superar sus problemas, y la manera de hacerlo es acostarte con ellas (acostarte o según cómo te pille mejor en el momento). Para esto debes pedir a la enfermera que te suministre condones, o si no, al acabar el juego estas tres estudiantes van a venir a reclamarte porque se han quedado embarazadas. También hay situaciones del final que cambian dependiendo qué hagas o qué no hagas con las hermanas, pero eso es una sorpresa.

"Historia de Tres Hermanas" tiene sus puntos, pero en general no deja de ser un juego del montón. No es ninguna obra maestra y aunque entretiene, lo más probable es que al cabo de unos días ya ni te acuerdes.

Shiro Black







# Manga: Sexo, violencia... ¿y cultura?

**Bueno, bueno, bueno, el mes anterior repasábamos la mucha incultura que había en general, y se decía que el primero en reaccionar debías ser tú, pues si te vas conformando al final de tanto ver y oír las cosas mal tú mismo acabas haciendo lo mismo (por ejemplo yo de tanto corregir tengo que cada pocos meses coger la gramática española y repasarla porque de verdad que de tanta aberración al final acabas por olvidar cómo se escribe correctamente). Así que lo dicho, espabilad que la incultura avanza imparable y si no tienes cuidado te arrastrará en su camino.**

Pero, como también dije en el número anterior, esta vez toca hablar de la parte buena, de la culturización, de la contribución de nuestro mundillo al de la cultura.

Que es mucha. Para empezar, el mundo del cómic se denomina el 9º Arte (¿o eso era el cine?), y como tal arte, también es cultura (como la pintura o la escultura, vamos). Pero este apartado es como muy metafísico y ya sé que esas cosas no os gustan demasiado, que vosotros queréis "chicha", cosas que podáis entender sin problemas. Así que hablaremos de algo más obvio, como es su factor "libro". Sí, por mucho que se diga, los cómics también tienen letras, como los libros. A veces pocas, pero tienen. Y si la editorial es de las serias y de las que se preocupa por ese apartado, los cómics cumplirán un poco la función de los libros: Ser un expositor de gramática correcta, actual, y llena de enriquecedoras expresiones o refranes. Es decir, que puede que una colección de manga consiga lo que no hizo el libro de Lengua Española de la ESO.



Dos prototipos muy comunes en el manga. ¿Existirán en realidad?"

Pero quitando esto tan evidente, y que también tiene su parte mala (ya comentada el mes anterior) si la editorial no es de las serias, vamos con lo que yo considero lo más importante: El conocer la cultura, país, costumbre y gente nipona.

A ver, si os pidieran que describierais a un inglés, ¿a que seguramente lo retrataríais con el traje, el bombín, el paraguas y la tacita de té? Y si fuera un alemán, ¿a que casi seguro lo pondríais rubio con el traje de tirolés (ese verde de los tirantes) y una jarra de cerveza en la mano? Si se tratara de un mexicano, ¿a que el dibujo sería con su poncho, bigote largo y probablemente sombrerazo? Si por el contrario es a un extranjero a quien le piden que retrate España, ¿acaso dudáis que la llenará de toreros y de flamencas? Y si os pido que me dibujarais a un japonés, ¿cómo lo haríais?

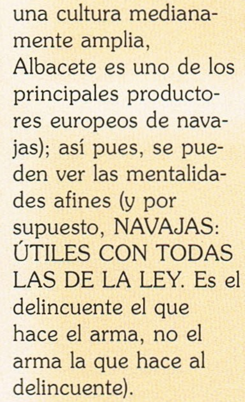
Sí, amigos, la vida está llena de tópicos, tópicos que normalmente no se van hasta que visitas el país en cuestión o estudias lo suficiente sobre él. Y nosotros, afortunadamente, tenemos suficiente información como para no dibujar a los japoneses con el típico traje de samurai a ellos y el kimono a ellas. ¿O no?

Pues lo cierto es que no. O sí, pero con reservas, porque... ¿qué idea de Japón y los japoneses dan los manga?

Apartemos todo manga que no se centre en la época actual (o actual cuando se editó el manga), ¿qué tenemos?

*a) Mangas tipo Marmalade Boy o Clamp.* Si hemos de guiarnos por ellos, los japoneses son todos pijos súper pijos requetepijos o sea pijos de verdad te lo juro por la cobertura de mi móvil con papis ricos y con apenas gente "normal", de lo que denominaríamos "clase media". Según este esquema, y ayudados por los mangas de *Clamp*, resultaría que los japoneses están súper atrasados social y sexualmente hablando, llegando al punto de valorar tanto la virginidad que no sólo se desprecia a la mujer que no lo es, sino que por el hecho de que te vean desnuda (**Miyukichan in the wonderland**) o rozarte "ahí" con un palo de escoba (**Mahou Tsukai Tai**) ya no podrás casarte (dado que, por supuesto, el matrimonio es el objetivo último y primordial de toda mujer japonesa). Eso sí, los chicos son todos poco menos que dioses: Buenos en los estudios, con trabajo, sensibles y tiernos a la vez que fuertes y seguros...




*b) Mangas tipo Gantz, Planchette o Gals!.* Según los cuales, casi la mitad de las japonesas ha practicado algún tipo de prostitución alguna vez, encontrar a una japonesa de más de 16 años virgen es imposible, las mafias y bandas entre chicos son el pan nuestro de cada día y la vida es poco menos que una jungla.

*c) Mangas en general.* Que nos indican que Japón tiene una estructura social muy anticuada y por supuesto machista. Eso se ve en curiosidades como las que nos encontramos en **Ranma ½**, cuando al principio a *Akane* le cortan el pelo y todas las chicas saltan indignadas a decir lo importantísimo que es el pelo para una mujer, y que nos recuerda a la película de los **7 Samuráis**, cuando ante la llegada inminente de una banda de forajidos un padre decide cortarle el pelo a su hija para que parezca un chico y así no la violen y maten. Sin embargo, la chica grita y lucha como una histérica, y deja claro que prefiere que la violen y asesinen a cortarse el pelo, símbolo de su feminidad. Esto se puede entender en la época feudal japonesa, pero... ¿qué hagan referencias a cosas parecidas en mangas actuales? Y supongo que todos recordaréis el tomo 1 de **Dragon Head**, donde una chica prefería morirse antes de que se acercara un chico mientras ella tenía la regla. Tampoco faltan las claras referencias a que la mujer es la que se ocupa de la casa mientras el marido es el que trabaja, o quizá algunos recordéis en **Bésame Licia** cómo un protagonista descubrió que una amiga de toda la vida era la mujer de sus sueños cuando esta le limpió el cuarto en vista de lo guarro que lo tenía (la verdad, no sé vosotras, pero dudo que si os vais a casa de un amigo guarro os dé por poneros a limpiárselo porque sí, por amor al arte). Otro detalle que me parece importante de cara a ver la ideología japonesa es que en el tomo 1 de **Gals!** la autora reproduce un cartel que distribuye la policía y que reza que no hay que usar navajas, ni siquiera llevarlas encima. Eso es algo que ya dijo alguien en nuestro país, en concreto el PP, que decía que navajas sólo llevaban los delincuentes, con tanta inteligencia como para decirlo incluso en Albacete (para los que no entendáis esta referencia, que supongo que seréis muchos pues para saber esto hay que tener una cultura medianamente amplia, Albacete es uno de los principales productores europeos de navajas); así pues, se pueden ver las mentalidades afines (y por supuesto, NAVAJAS: ÚTILES CON TODAS LAS DE LA LEY. Es el delincuente el que hace el arma, no el arma la que hace al delincuente).




Y así podríamos seguir, pero creo que tenemos suficientes ejemplos y tampoco quiero aburrir. ¿Cómo es la sociedad japonesa? Pues supongo que una mezcla entre lo comentado, ya que imagino que todo esto serán extremos. ¿O no, o realmente la sociedad es como la retratan en los tebeos? Pues no lo sé, ya que yo nunca he ido a Japón, así que en realidad no tengo ni idea ^_^. Sólo he puesto esto para que veáis una de las muchas posibilidades que os ofrecen los cómics (pues esto es igualmente válido para tantear la cultura norteamericana, por ejemplo). Ah, y claro, también puede servir para ver la evolución de la sociedad (comparad cualquier comedia estudiantil de los 80 con alguna actual, por ejemplo).

Ahora sed sinceros: ¿algunas vez habíais visto los mangas desde esta perspectiva ;) ?

El mes que viene más, frikis.

**Lázaro Muñoz**

PD: Lo de la duda del noveno arte era una trampa. El cómic SÍ es el noveno arte, el cine es el séptimo. ¿Cuántos habéis caído?



# ¡ESTO ES GREENWOOD!

## GUIONES AUTOMÁTICOS

**Ya lleves años y años viendo animación japonesa, como si acabas de descubrir las maravillas del anime (y el manga, por supuesto), a poco que te hayas fijado, te darás cuenta de que hay mucho elementos en los argumentos que se repiten. Sobre todo en aquellas historias más comerciales, aunque no sólo en aquellas, precisamente.**

En realidad, la repetición de elementos es un hecho tan común que hasta sería posible escribir el argumento de una serie sólo con ellos. A esto es a lo que yo llamo "guiones automáticos", que serían más o menos así:

**SERIE A**

- "w" es un adolescente (japonés, si es posible) muy voluntarioso, que no se entera de nada y come como un cosaco.
- Quiere ser el mejor en (coleccionar bichos, lucha, fútbol, frontón, petancasala...).
- Acaba metido en un desafío y descubre que tiene mucho talento.
- Su primer rival se convierte en amigo.
- Si tiene un maestro, es un viejo al que se le van los ojos (y las manos) detrás de cada chica que ve.
- Tras una primera derrota, se entrena el doble hasta que consigue vencer a quien le venció.
- Sus amigos se sacrifican por él constantemente.
- No hay una victoria final, sino que sigue adelante, siempre adelante, buscando nuevos desafíos.

Ej: **Dragon Ball**, **Pokémon**, **Street Fighter**, **Los caballeros del Zodíaco** - **Saint Seiya** -, **Campeones / Oliver y Benji** - **Captain Tsubasa** -, **Yaiba**, etc.)

**SERIE B**

- "x" es un adolescente (japonés, preferiblemente) que acaba transportado a un mundo misterioso.
- En ese mundo hay alguna clase de conflicto que lo desgarra.
- "x" descubre que tiene algún talento que ignoraba hasta el momento.
- Su talento lo convierte en una parte fundamental del conflicto, todos los bandos desean contar con este.
- A pesar de dejar amores y amigos, acaba volviendo a su mundo cuando el conflicto termina.

Ej: **Escaflowne** - película incluida -, **La leyenda de los 12 reinos**, **Aura Battler Dunbine**, **Fushigi Yûgi**, **Digimon** (cambiando "un adolescente" por "unos adolescentes" y el singular por el plural), etc.

**SERIE C**

- "y" es una adolescente japonesa (casi obligatorio el sexo y la nacionalidad).
- "y" conoce a "z", un adolescente japonés (léase arriba).
- al principio "y" no soporta a "z".
- "z" y "y" se ven unidos por alguna razón ajena a sus voluntades (o no).
- Una y otro tienen muchos pretendientes mucho más agradables, pero aun así no se separan.
- Al final todos felices y comen perdices y a mí no dieron porque no quisieron.

Ej: **Love Hina**, **Marmalade Boy**, **UFO Baby (Daa! Daa! Daa!)**, **Alegre Juventud (Hi Atari Ryôkô!!)**, **Kodomo no omocha**, **Karekano**, etc.

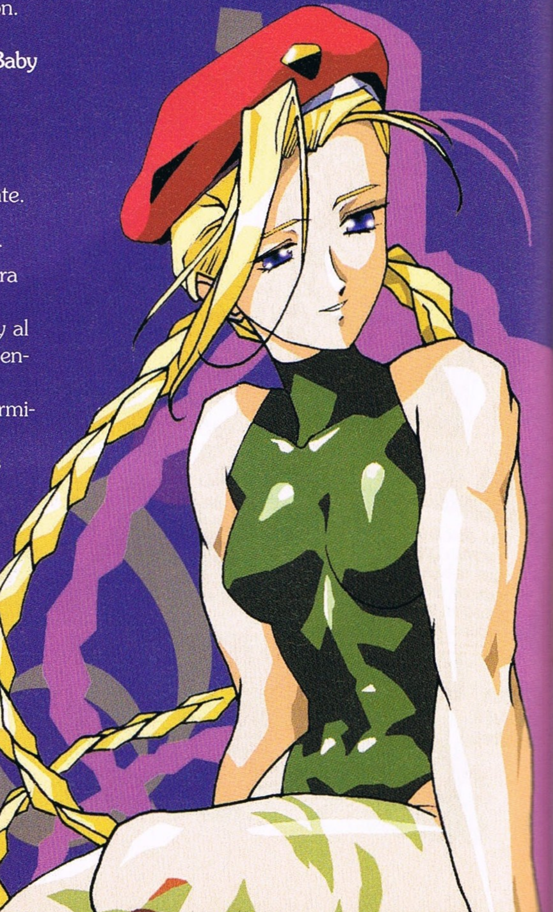
Supongo que con esto será suficiente. Podría poner más categorías de series hechas con "guiones automáticos", por ejemplo, la de la serie de "robots" (ahora llamadas "de mechas", que queda más fino) con conspiraciones en la sombra y al sol, padres manipuladores, pilotos reticentes, misterios por doquier y todas esas cosas, pero no lo haré para poder ir terminando de una vez.

Como habréis visto, bastantes de los animes que se están viendo en estos momentos, o se han visto, o se verán, podrían englobarse en esta categoría... del mismo modo que ha estado haciéndose durante años y años. No sólo en la animación japonesa, sino en la española (lo que haya), la americana, y hasta la checa. Algunos lo llaman "fórmula de éxito", yo guiones automáticos. ¿Por qué? Porque sólo tienes que cambiar los nombres de los protagonistas y poco más para tener una serie distinta cada vez. Tened en cuenta que la animación japonesa lleva más de 40 años creando miles de series de televisión, animes y OVAs y que al final la originalidad puede acabar siendo pasto de las prisas, la necesidad de tener un producto nuevo ya (o antes).

Pero no nos engañemos, como os he señalado antes, en todas partes cuecen habas y muy pocas series pueden presumir de ser diferentes. Y ni siquiera eso cuenta mucho; hay animes "diferentes" que, de originales que son, no valen ni un bledo (por supuesto, en mi opinión), como **Lain**, **Boggiepop Phantom**, **Blood** - **the last vampire** -...

Sencillamente, la próxima vez que veáis un anime o leáis un manga, fijaos en todos los elementos que se repiten a menudo (ah, el que sean japoneses adolescentes no, por favor), a ver cuántos elementos comunes descubrís. Pero no os obsesionéis; después de todo, se trata de disfrutar con lo que vemos, lo hayamos visto doscientas veces o una.

Jaime Ortega



# Memorias de Orange Road

**EL CAMINO PERDIDO DEL OTAKU 2. HACIENDO AMIGOS.**

Descubrir que el tiempo pasa es un duro golpe. Incluso en el mundillo del manganime un día te encuentras con que las generaciones se suceden y que tú formas parte de una pasada. Por increíble que nos parezca a los menos jóvenes de entre los otakus, hay algunos de los más neófitos que nunca han oído hablar de las series que nosotros, los veteranos, adoramos. A mí el paso del tiempo me golpeó como un martillo pilón cuando en un email me preguntaron: "¿y quién es esa *Madoka* de la que tanto hablas?".

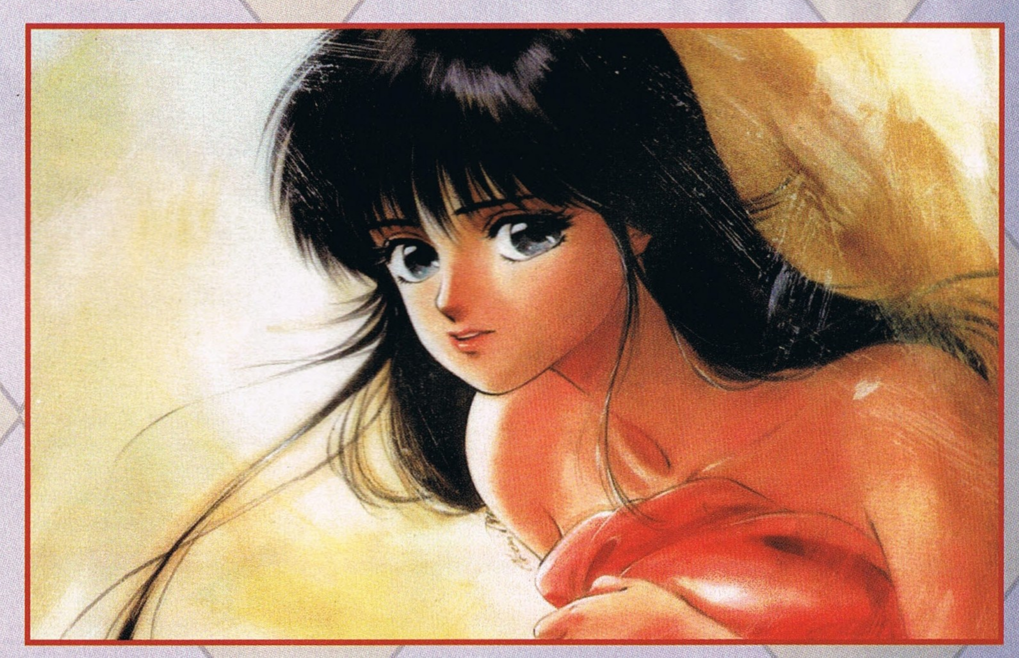
Blasfemia. Herejía. No hace muchos años semejante insulto hubiese sido vengado arrancando la cabeza del hereje a mordiscos tras destrozar su colección de peluches. Antiguamente me tomaba semejantes muestras de burricie mucho más a pecho, pero actualmente ya no soy ningún pimpollo y lo único que hago cuando leo cosas así es contárselo a *Lázaro* o a *Mike*, para a continuación ponernos a desbarrar sobre los jóvenes de hoy en día, qué poca memoria que tienen, en nuestros tiempos las cosas eran diferentes y respetábamos a los mayores, etc. Batallitas de los abuelos, la verdad.

Ya no soy un pimpollo, es verdad. *Madoka* tampoco lo es (o lo sería). El 25 de Mayo de 2003 cumplirá 34 años; *Kyosuke* hará lo mismo unos meses después. Hace muchos años que la conocí pero la sigo adorando como el primer día. *Madoka Ayukawa* es, para los noveles lo cuento, la protagonista de la serie **Kimagure Orange Road** (**KOR**), llamada en España (con perdón) **Johnny y sus Amigos**; maravilloso manga y mejor aún anime, debería ser de obligado conocimiento para todo aquel que ose llamarse a sí mismo "otaku". Después de tantos años que han transcurrido desde que vi ese primer episodio de **KOR**, debo decir que la obra ha envejecido admirablemente bien. A pesar de el dibujo del manga parece muy anticuando, parecido lo que sucede con **Bateadores (Touch)**, la historia sigue siendo maravillosa, con personajes encantadores y tramas divertidas. *Izumi Matsumoto* hizo una comedia estudiantil modélica, un triángulo amoroso salpicado con poderes especiales; de ahí *Akemi Takada* creó la imagen final de unos personajes inolvidables. Ya no sólo por *Madoka*, *Kyosuke* o *Hikaru*, sino por todos los demás secundarios que hacen que la obra funcione, dotándola de esa magia tan rara de conseguir en un anime. Desde los 48 episodios de la serie de televisión, pasando por los OVAs, hasta las dos maravillosas películas que cierran y abren **KOR**. Hay episodios en que ríes, otros en que se te saltan las lágrimas. Hay veces que odias a *Kyosuke* y otras a *Hikaru*. Unas veces adoras a *Kurumi* y *Manami*, las hermanas de *Kyosuke*, y otras veces, como *Jingoro*, quieres huir lo más lejos posible de ellas. En ocasiones piensas que te irías de copas con *Komatsu* y *Hatta*, en otras que mantendrías a tu mujer/novia/hermana lo más lejos posible de ellos. *Takashi* unas veces parece el mejor y otras el peor padre del mundo. Lo mismo sucede con el abuelo y la abuela. A veces buscas escaleras de 99 escalones y medio; otras la calle Orange para ver si el ABCB está aún abierto. A veces amas y otras sencillamente adoras a *Madoka*.

Fue la unión de varios profesionales en estado de gracia, *Matsumoto*, *Takada*, pero también *Kenji Terada*, el guionista de la serie, lo que junto a los animadores del Estudio Pierrot, la banda sonora (hasta **Rurôni Kenshin** no he vuelto a ver una selección de canciones tan buena y variada) y a otros muchos factores intangibles, hizo que **KOR** sea de esos animes clásicos imprescindibles en cualquier colección. Se sabe que un anime es clásico cuando al poner a la venta DVDs de la serie, casi 15 años después de su emisión, los pedidos previos superan a los de la mayoría de las series de actualidad. Tenemos un manga clásico entre las manos cuando vemos que se reedita una y otra vez en diferentes formatos, más de una docena de años después de su primera edición.

Aunque ya no seamos ningunos quinceañeros, ni *Madoka*, ni *Kyosuke*, ni *Hikaru* y ni siquiera yo, aún seguimos recordando aquellos días que pasamos juntos, que seguimos pasando. Los días en que reímos, lloramos, nos peleamos, amamos, crecimos, ganamos y perdimos. Los días en que la vida discurría por **Orange Road**. O tanyôbi ni, omedeto gozaimasu, *Ayukawa*.

Manuel "más-Kimagure-que-nunca" Ortega
(a.k.a. Curro)



Como sospechábamos, el contrapunto de *Lázaro* sobre Evangelion hizo saltar a todos los incondicionales de esta serie, al parecer incapaces de tolerar una opinión contraria a la suya. Sin embargo, también ha habido lluvia de aportaciones "normales", por lo que, dado que Evangelion tampoco es que sea tan importante, dejamos el especial EVA para un mes en el que las aportaciones hayan sido escasas.

Os dejamos pues con la sección, que este mes viene con una variedad como hacía tiempo que no se veía, recordándoos que para hacerla más "vuestra" se dejan vuestros textos tal cual nos llegan.

## ENCUENTROS SOBRE EL ANIME Y LA CULTURA MANGA

Los días 10 y 11 de Mayo se celebró en el IVAM (Instituto Valenciano de Arte Moderno) unas conferencias sobre manga y anime.
El sábado empezó la primera a cargo de Roberto Cueto, editor y escritor, sobre las señas de identidad del cine japonés a lo largo de su historia y su proyección en el cine de animación, aquí se habló sobre las iconicidades en las imágenes a la hora de narrar las películas, algunos recursos en la animación, el porque de los ojos grandes, el "surperinterés" de Japón por la exportación de sus obras, las peculiaridades del cine erótico (hentai) y un poco de las influencia de la religiones orientales entre otros aspectos(este hombre hablaba mucho de eso)
En la segunda estuvo Antonio Trashorras, guionista y crítico, sobre Miyazaki, Takahata y el estudio Ghibli, con un inicio muy potente reprochando a los medios de comunicación sobre la poca documentación en lo referente a los premios de El Viaje de Chichiro y después hablando sobre la marcha en general del estudio desde sus inicios hasta ahora y la influencia de estas en Hollywood aunque algunos no lo admitieran (Ejem Atlantis)
Ambas ponencias estuvieron acompañadas de ejemplos visuales de fragmentos de películas y series, riendo mucho en la parte de Mi Vecino Totoro en la que este espera al GatoBus y llorando en la ultima escena de La Tumba de las Luciérnagas (yo por lo menos), en la primera conferencia hubo un "Incidente" gracioso, en esos momentos se proyectaba una escena de Kinbaku (Arte de Atar mujeres, con aviso para los espectadores sensibles) en la que a mitad entró una pareja con sus hijos (De no más de doce años), toda la sala se descojonó por la situación, no duraron ni un minuto en la sala. No sabían donde se metían je je porque claro, entrar con la familia en una sala oscura llena de Frikis y con esas imágenes en pantalla…no inspira confianza.
Y por ultimo se proyectó la película de Vampire Hunter D (Bloodlust).
Al día siguiente, Ángel Sala, director del Festival de Sitges, habló sobre Las Mil caras del Anime, que no se de que iba porque no tuve la oportunidad de ir. Pero seguro que estuvo bien.
Después por la tarde, se hizó una mesa redonda en la que estaban los tres individuos mentados y Blanca Oria (periodista y editora) moderando, allí lo que más se comentó fue el poco conocimiento y rechazo de la mayoría de la gente en lo que a Manga, Anime, Videojuegos y rol se refiere, pero hubo un participante que dijo tener a casi toda su familia culturizada sobre el tema, sobre todo a su madre (Que ha visto Ghost in the Shell y leído Akira entre otras) los frikis de la sala ahora la adoran y que a pesar de que en nuestros días existía la mayoría de gente en el rechazo ,los Frikis eramos cada vez más, los carcas morirían (de viejos) y un día transmitiríamos a nuestros hijos estas bases estableciendo por fin nuestra cultura particular, y ese es un pensamiento alentador.
Después decir que se proyectó la película de Hiroshima, una triste historia de la desgracia de la bomba nuclear (lo sé, con el título ya quedaba claro el tema).
Oh si… En el vestíbulo habían unas treinta Play Station 2 con juegos variados para hacer un poco de publicidad a Sony, me sé de algunos que se quedaron hay todo el tiempo.



Resumiendo, las charlas muy bien, los responsables se lo curraron quizá en la mesa redonda acapararon mucho sin querer, y fue agradable ver a gente adulta en la sala. (De 35 para arriba)
De aspectos negativos cabe decir la mala publicidad que se hizo del evento (porque yo me enteré el día anterior y no por la publicidad, otros de rebote el mismo día y otros ni eso), la pésima ventilación de la sala en la que todos pasamos un calor agobiante, que siendo un museo no se hubiera hecho una exposición de autores (nacionales o extranjeros) y la intervención de una periodista preguntando cosas que si hubiera estado de verdad en la charla no las hubiera hecho (porque se explicaron y aparte algunas eran absurdas) ya veremos que escribe.

**Jorge Tejedor alias Hataori.**

PD: Ahí tenéis una foto de los ponentes y el Friki de la esperanza (por llamarle de alguna manera)Izqu a Derech :Antonio , el Friki, Ángel y Roberto, faltó la moderadora que despareció tras la charla. (Quizá por el calor de la sala).

## LAS GRANDES COMPAÑÍAS

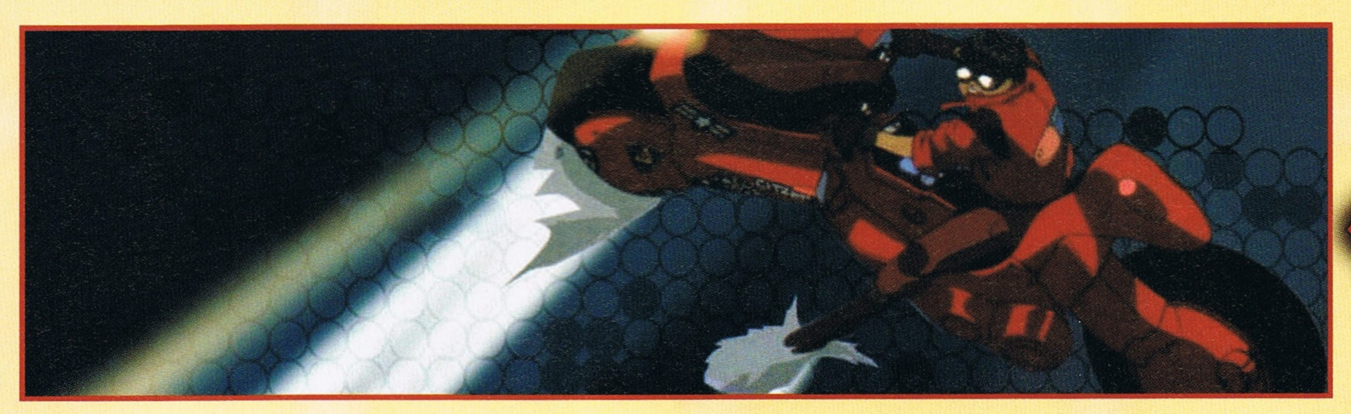
El otro día viendo la televisión (más bien viendo anuncios, que es lo que más hay), emitieron el anuncio de REPSOL -YPF sobre sus carburantes. Existen dos anuncios:

1) Valentino Rossi se traslada al futuro y tiene que huir de una banda de motoristas. Hasta hay nada raro, pero es que la estética, la idea y la música que se escucha de fondo en el momento que Valentino llega al futuro es "casi" idéntica a la de Akira.

2) El otro esta protagonizado por Fonsi y Pedrosa, y es una copia de la persecución en moto de la película Tron.

Pero, ¿qué es lo que sucede?. Mucho decir que nuestra afición es minoritaria, pero las grandes compañías ven un filón en imitar la estética manga/anime. Otro ejemplo, sería Animatrix, ¿por qué sacar unos episodios con estética manga/anime de Matrix?. Respuesta: porque él que es fan de Matrix se lo comprará y puede que se enganche al manga/anime (esto es bueno), él que es fan del manga/anime lo comprará y seguramente verá Matriz y el que es fan de las dos cosas, verá ambas cosas.

**Marcos Cabero**



## LO QUE HACE QUE ME GUSTE

Veréis, es que en principio este mes deberíamos de hablar de otra cosa. Me había llamado la atención cosas como las elecciones, la postguerra en Irak, el desuso de la ley..., pero, como en el fondo me veo solito en este mundo con mis gustos y aficiones, he preferido hablar de series como Kare Kano. Simplemente, me encanta. Es difícil convencer a una hermanita que tengo para que vea el manga que a mí me gusta (el paranoimanga), pero esta vez lo conseguí. Le enseñé la portada. Me puso cara de que podría pasar la velada conmigo y..., ¡bingo! Le encantó. Y la música también.

Cuando una niña que no es una niña empieza a ver una serie donde los personajes anteponen la integridad de su imagen por encima de la integridad de su propio criterio, en el fondo se alimenta del mensaje. Le gusta. Pregunta cuando no se ríe conmigo ¿Es tan importante el ser elegido hasta el punto de querer pudrirse por dentro? Cuando lo vemos nos parecen las respuestas de sentido común y es imposible decir que al final no entendamos la obra.

Lo que nunca me admitiría mi hermana es poner los subtítulos en español mientras se escucha el original en japonés. Yo, como la mayoría, no soy capaz de apreciar todos los detalles cuando me lo brindan en otro idioma; para eso está el doblaje. Pero aunque mi hermana no tenga tanta paciencia como yo ni comparta con sus trece mis inquietudes todavía comprende que la serie trata de las circunstancias que rodean a una chica que acaba de entrar en el instituto.



Nadie puede ponerse en el papel del actor que dobla lo que ve. Y yo no voy a desprestigiar su trabajo. El desprestigio en un artista es la muerte. Y de eso trata también Kare Kano. De cómo la persona más grande de las grandes puede ser apisotada y amenazada sólo por mantener su puñetero prestigio. Por eso la administración no hace pareja con la imagen. Lo único que hace a los personajes de Kare Kano saltarse las reglas es que no quieren parecer los que son: no son capaces de mantener ese ritmo. Por todo ello, espero que a vosotros (cuando algunos veáis la serie) os dé también la misma impresión que me dio a mí: que el que hace funcionar las cosas son los funcionarios, no los caciques; la autodeterminación, no la dependencia; el ejemplo, no la guerra.

**Juan Manuel Dato Ruiz**




**Por fin ha aparecido algo digno de aparecer en La Palestra, así que retomamos esta sección con una nueva muestra de la fauna que corre por la red de redes. Sentaos, pillad palomitas (sólo si estáis solos, si no nada que molestáis, como en los cines), y disfrutad. Y si podéis aprended que, aunque está bien lo de ser inconformista, hay que saber cuándo algo es una causa noble y justa y cuándo algo es una ridiculez paranoica.**

Ya no podemos seguir ocultándolo, al final tenía que descubrirse, era sólo cuestión de tiempo: En el pasado Salón del Manga de Barcelona hubo tongo en el concurso de cosplay. Acaba de revelarlo un personaje que se hace llamar *Altuno el gato blanco* en varios foros, un chico que se ha hecho famoso por destapar todas las manipulaciones y conspiraciones en la sombra que llevan a cabo bien *Lázaro Muñoz*, bien Minami, bien Ares. Aunque aún le falta la relación entre la muerte de *Kennedy* y nosotros, pero es la única conspiración en la sombra que todavía no ha podido descubrirnos (aunque seguro que está en ello), el resto está todo.
Desgraciadamente, no podemos publicar todos sus maravillosos textos por falta de espacio, así que simplemente publicaremos su segundo mensaje y el último párrafo del cuarto.
El primer mensaje era nada menos que el descubrimiento de que, espero que estéis sentados porque esto es muy fuerte y puede produciros un shock de la sorpresa, los medios de comunicación pueden manipular la información.
Y no contento con abrirnos los ojos de manera tan cruel, luego ofrecía pruebas requetesupermegairrefutables (vamos, su opinión personal basada en suposiciones que se había sacado de la manga) de que las revistas de Ares manipulaban la información. Cuando se le espoleó un poco y aparecieron varios redactores afirmando que ellos jamás habían recibido presión o premio alguno por escribir bien o mal de nadie, sino que habían tenido total libertad para expresar su opinión, escribió lo que viene a continuación (lo escribimos tal cual, así que no nos hacemos responsables de las faltas):

---

*Algo que me sorprendió bastante el supuesto montaje mediatico en la película de Akira. No voy a negar de que se trata de una pícula de culto dentro del entorno en el que nos movemos... aunque mucha gente coincide que esta película no es nada del otro jueves.*

Aunque no me refería a ésto lo del montaje mediático. Me refiero concretamente a lo sucedido en el último salón del manga. Distintas revistas de ARE$ Informática coincidían en portada ( menos la nueva animedia ...que presentaba en portada a los caballeros del zodiaco). Bien se anunciaba por parte de selecta la edi-

Este gato sí que merece la pena y no como otros...

ción en formato DVD de la película de Otomo. Las revistas consagradas de Are$ ponían en portada este suceso...y curiosamente...el mejor disfraz fue dado al Chaval que iba de un impecable Kaneda. No voy a decir que el disfraz no fuera malo...pero por lo visto en el CD del nº siguiente... había mejores...( o por lo menos me lo pareció). Casualidad también que en la portada de ese nº también fuese como portada otro título de selecta.

*Bien, si recapitulamos el hecho de que fuera el mejor disfraz a un personaje de la obra de Otomo se podría interpretar como UN MONTAJE PUBLICITARIO para ambas empresas ( SELECTA y ARE$). Gana el premio, ésto le vale para que la gente que no conozca el presonaje se interesa por él y la obra que representa y ésto se traduce en ventas tanto de DVD´s como de revistas de ARE$.*

Puede que parezca casualidades del destino... aunque no me extrañaría nada en absoluto.

*Con éste texto digo que es normal que en el salón del manga Existe TONGO... aunque se diga lo contrario...*

Sacar vuestras propias conclusiones...

*Altuno el gato blanco*

--------

Tras las carcajadas generales y unos pocos textos para picarlo y que siguiera, en el tercer mensaje ponía por fin un ejemplo, y ofrecía como tal un único artículo, que según él tenía algo que dejaba clarísimo el favoritismo y antipatía de tooooooda la empresa Ares hacia unos y otros. Sí, habéis leído bien, por un único artículo (el de **Escuela de Brujas** de *Rafa del Río* y *Eva Evrard*) de un único número de una única revista (Minami), *Altuno* concluía nada menos que toooooda la empresa Ares (12 revistas entre otras cosas, si no me equivoco) tenía las antipatías y simpatías que él creía encontrar (porque nadie más ha visto dicha intencionalidad) en ese único artículo.
Cuando la gente se rió otro poco, *Altuno* volvió a la carga, y os ofrecemos la conclusión de su mensaje, que a mi parecer es de lo mejor que hemos encontrado (y hemos encontrado muchas cosas, os lo aseguramos):

--------

*Y repito que me sorprendió tanta casualidades cuando me enteré... que el ganador era ese sujeto ( kaneda). Todo parecía concordar con eses supuesto "montaje " que cito.*

*portadas de varias revistas de ARE$ + edición en DVD de la pelicula + ganador del mejor disfraz = montaje publicitario para ARE$ y sobre todo para SELECTA.*

*El motivo principal por el cual me decidí lanzar est post se debe para demostrar que las revistas de manga y anime ( sea de ARE$ sea de Jonu) existen motivos para incidir sobre la compra de un porducto. quizá estos tipos de casos sean ocasionales...pero existen en todas ( o casi) empresas informativas.*

--------

Es decir, que había montado todo esto sólo para revelarnos que si una revista (y más si es la revista número uno y por tanto la referencia del mundillo y del fandom) habla bien de un producto este producto tenderá a venderse más y si por el contrario habla mal tenderá a venderse menos. Algo que sin duda nadie sabía ni por supuesto se podía imaginar.
Ardemos en deseos de ver cuál es la próxima conspiración en la sombra de Ares que *Altuno* descubre, y saber por qué la destapa, si para revelarnos que dos más dos son cuatro o que el sol sale por la mañana y se pone por la noche...
Y no nos olvidemos de la postdata de ese mismo mensaje, que va en respuesta al mensaje de *Eva* diciendo que qué se había fumado para decir tantas tonterías, y que es:

--------

*Pd:Eva, a mi me lo pareció que ese tono irónico despectivo, no por la obra, sino por la editora. El resto del comentario me pareció correcto. Lo único que me pareció poco objetivo era ese párrafo inicial.*

--------

O sea, que todas sus pruebas para decir que toda la empresa Ares manipulaba información y blablabla eran que a él le había parecido poco objetivo el párrafo inicial de un artículo. Te cagas.

Y pese a todo, y aunque todo el mundo le está advirtiendo, *Altuno* sigue y sigue revelándonos los grandes secretos ocultos. Aquí os ofrecemos otra de sus últimas revelaciones en el momento de escribir esto (aunque deseamos con fervor que siga abriéndonos los ojos), aunque por favor sentaos antes no sea que de la sorpresa os caigáis de culo, porque la magnitud del descubrimiento es descomunal:

--------

*No olvidemos que los medios de comunicación PUEDEN SER UTILIZADO COMO ELEMENTOS DE PODER. Se dice que los medios de información/comunicación son el 4 poder capaz de repercutir sobre una masa heterogenea de receptores.*

--------

Cuánto daño está haciendo la telebasura y el presentar la más mínima gilipollez como algo tremendo y con sus necesarias dosis de sensacionalismo. En fin, esperamos que hayáis aprendido algo de todo esto.
Y ya, porque aunque nos gustaría ofreceros más joyas de este súper investigador, desgraciadamente no hay espacio para más. En serio, lectores, en estos momentos sentimos verdadera pena por los que no tenéis conexión a internet, no sabéis lo que os estáis perdiendo...


A un gato así hasta los roedores le dan una paliza...

OPERACIÓN FRIKI

# Lydia, Marta y Pilar

**SU SEGUNDA ACTUACIÓN SOBRE UN ESCENARIO CONVENCIÓ A UN PÚBLICO VARIOPINTO DONDE LOS OTAKUS ERAN MINORÍA**

## ACTUACIÓN EN SABADELL

**Dispuestas a seguir adelante con su plan de rodaje, nuestras chicas volvieron a reunirse en Sabadell el pasado 3 de mayo para realizar una actuación completamente ajena al circuito friki. Es decir, cantaron ante un público eminentemente compuesto por personas desconocedoras del fenómeno manga (bueno, sí, también estaba la Peña Otaku de Sabadell, pero es que el que faltara a esa cita, se las vería con *Marta*, que pasó lista).**

De acuerdo al público asistente, se preparó un repertorio alejado, pero no por ello totalmente en oposición a las canciones que van conformando su repertorio habitual. Se optó por seleccionar las más conocidas, es decir "Dan Dan kokoro kikareteru" de **Dragon Ball**, "Egao ni aitai", de **Marmalade Boy**, temas de **Kare Karo**, el ending "Don't You See" de **DB GT** y así hasta completar una primera hora de actuación, bastante movidita, pero donde los que más receptivos estuvieron fueron los niños y la ya mencionada Peña.

Pasado un pequeño descanso, durante el que se realizó una rifa, dentro de las actividades de Centro Cívico donde tuvo lugar la actuación, volvieron al escenario para seguir cantando, pero un repertorio que arrancó los aplausos de grandes y pequeños. No faltaron las canciones de películas animadas, como "Parte de tu mundo" de **La Sirenita**, los temas principales de **Anastasia** o **El Zorro**, canciones de pop internacional como "Una noche más" de *Lara Fabian*, "Vision Of Love" de *Mariah Carey*, "What a Feeling!" de la película **Flashdance**; "One Moment In Time", de *Withney Houston*; "Fly Me To The Moon" de *Sinatra* (sí, sí, ya sabemos que también de **Evangelion**, pero es una canción popular a pesar de Gainax). El final de la actuación llegó con nuestras chicas versionando a Mecano ("Hijo de la luna", "Mujer contra mujer") y a *Beth* (el consabido "Dime"), para terminar la actuación con su descacharrante versión de "Aitsu", defendida como auténticas ko-gals.





Como despedida, *Marta* se marcó totalmente a capella un tema de Kesia, compuesto por *Rosana*, y que dedicó a todas las madres (era la víspera del día de la madre), lo que terminó por meterse en el bolsillo a la audiencia y poner un perfecto broche de oro a su interpretación. Al día siguiente, tras un paseo por el Puerto Olímpico de la Ciudad Condal, las chicas de despidieron hasta su próximo encuentro, ya en Madrid, para poner las voces en lo que será su primer disco.

**DECIDIDO: OPERACIÓN FRIKI 2**

Seguimos recibiendo cartas, e-mails y amenazas para que hagamos "Operación Friki 2", tanto que en reunión extraordinaria *Lázaro* y *Mike* han decidido que adelante, que habrá Operación Friki 2.



De momento no se puede adelantar mucho, ya que acaban de decidirlo, pero parece que será aún mejor y más completo que el primero. Eso sí, el premio todavía no está claro, ya que como en su día se dijo no se volverá a editar otro CD si el primero, el que saldrá en breve a la venta, no se lo compra ni diox (¿qué sentido tiene editar un segundo CD que nadie se va a pillar?). Es decir, que a día de hoy no se sabe si el premio volverá a ser la grabación de un CD y la ayuda para dar el salto a la profesionalidad o por el contrario será un premio más "típico". Vosotros sois los que tenéis la última palabra, pues como ya se ha dicho sobradamente, si compráis el CD que graben estas maravillosas chicas no habrá problema en que el premio de Operación Friki 2 sea un nuevo CD del ganador (o ganadores).

### OPERACIÓN FRIKI UPDATE

Bueno, pues esto sigue avanzando, ya tenemos fechas de estudio de grabación, que será en Madrid, en los Estudios None, durante la primera quincena de julio, para acabar con un fin de fiesta durante las Jornadas de Getafe, que tendrán lugar los días 18, 19 y 20 de julio. El repertorio, gracias a vuestros votos (como siempre, avalancha cuando se acerca el cierre del plazo), ha ido perfilando mucho más adecuadamente todo. Y como para cuando leáis esto ya habrá finalizado el plazo de votación (el 10 de junio), aquí dejamos este apartado.

También recordaros que podéis participar en la producción mandándonos vuestras adaptaciones al español de las canciones. Suponemos que la selección definitiva irá entre las quince primeras de las más votadas de la lista, así que no nos mandéis otras porque seguramente será un trabajo inútil. Recordad que no queremos traducciones, sino adaptaciones, es decir, no sólo tienen que contar lo mismo, sino que han de estar adaptadas al ritmo y melodía de la canción original, o sea, que tiene que ser una letra cantable. Podéis mandar vuestras letras hasta finales de junio a o por correo a Orange Music, Apartado de correos 725, 28080 Madrid; o bien a las direcciones habituales de la revista Minami. Si la letra nos gusta, podréis ver vuestro nombre como adaptador en el disco de debut de, si los votos siguen la última tendencia, Charm, el primer grupo de j-e-pop. Os dejamos con la lista actualizada de votaciones, pendientes de recibir vuestros últimos votos y vuestras primeras letras.

Friki Martin

NOMBRES DE GRUPO MÁS VOTADOS

| Puesto | Nombre |
|---|---|
| 01 | Charm! |
| 02 | Otaku Ladies |
| 03 | Anidamas |
| 04 | Anime Girls |
| 05 | Morning No Son |
| 06 | Shibuya Chicks |

TÍTULO MÁS VOTADO PARA EL DISCO

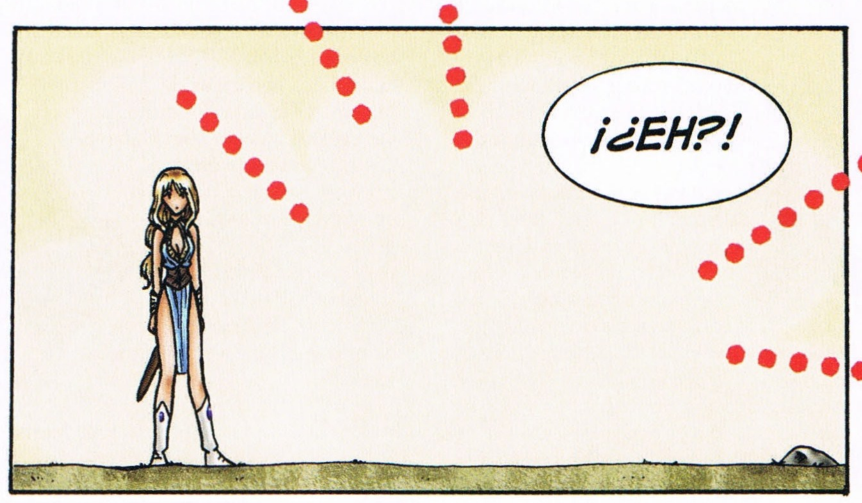
| Puesto | Nombre |
|---|---|
| 01 | Konnichiwa!!! |
| 02 | Destino: Narita |
| 03 | Ya estamos aquí |
| 04 | From Spain to Japan |
| 05 | Lydia, Pilar y Marta |
| 06 | ¡Esto no me puede estar pasando! |

CANCIONES MÁS VOTADAS

| Puesto | Título | Serie |
|---|---|---|
| 01 | La tesis de un ángel cruel | Neon Genesis Evangelion |
| 02 | Kotobuki Ran-aitsu | Super Gals! |
| 03 | Sakura Saku | Love Hina |
| 04 | Sobakasu | Rurouni Kenshin |
| 05 | Hikari (Hikaru Utada) | Kingdom Hearts (Videojuego) |
| 06 | 1/3 no junjou na kanjou | Rurouni Kenshin |
| 07 | Suteki da ne | Final Fantasy X (Videojuego) |
| 08 | The Real Folk Blues | Cowboy Bebop |
| 08 | Get Along | Slayers |
| 10 | Platina | Card Captor Sakura |
| 11 | Don't you see | Dragon Ball GT |
| 12 | Romantic Agerou | Dragon Ball |
| 13 | Dame! | Rurouni Kenshin |
| 14 | Kagami no naka no actress | Kimagure Orange Road |
| 15 | Egao ni aitai | Marmalade Boy |
| 16 | Konya Wa Hurricane | Bubblegum Crisis |
| 17 | Catch you, Catch Me | Card Captor Sakura |
| 18 | Fly me to the moon | Neon Genesis Evangelion |
| 19 | Heart of sword | Rurouni Kenshin |
| 20 | Hitorijanai | Dragon Ball GT |
| 21 | Days | Digimon |
| 22 | Give A Reason | Slayers |
| 23 | Moonlight Densetsu | Sailor Moon |

Fotos: Rubén "Seta-san"



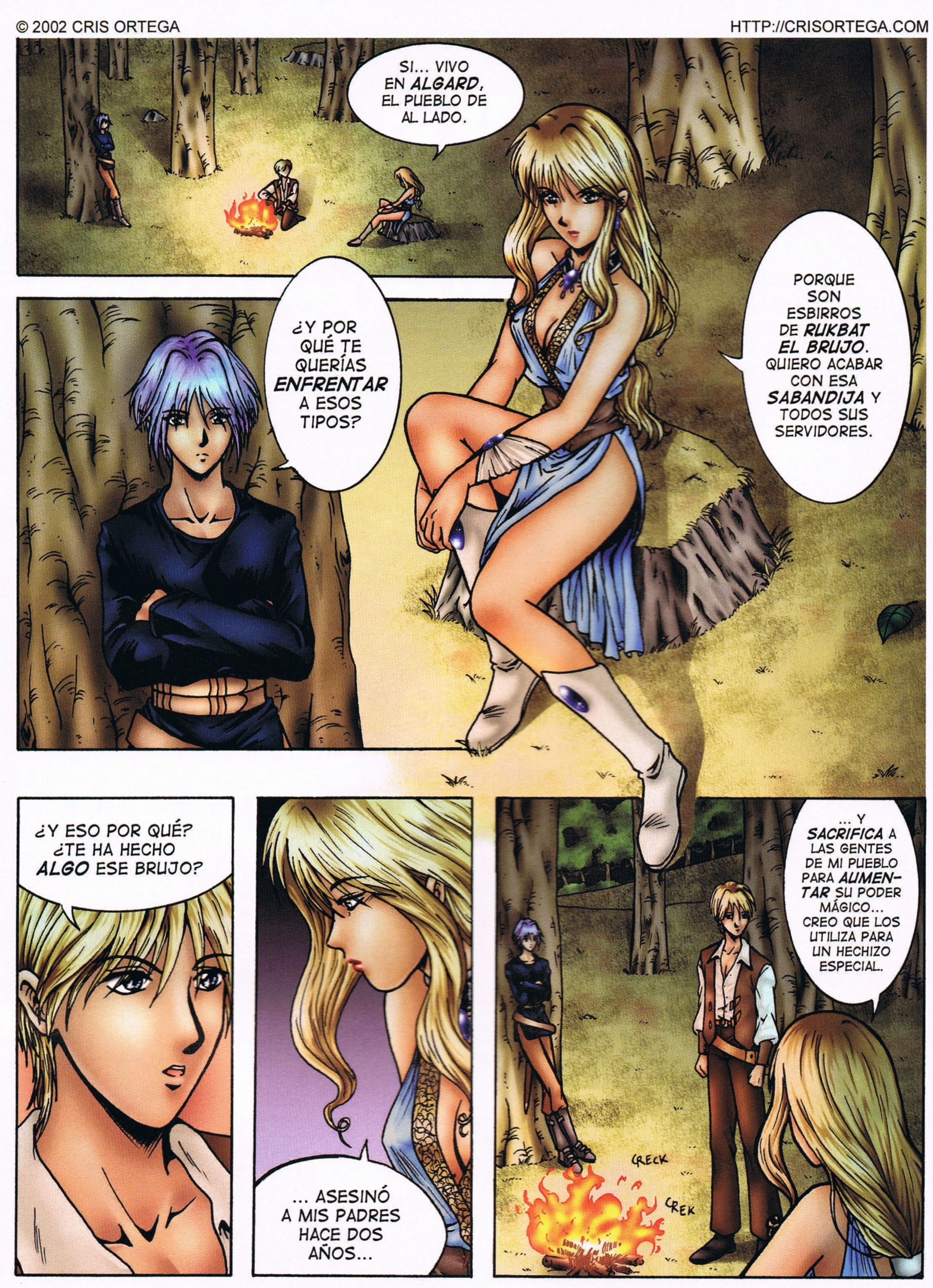







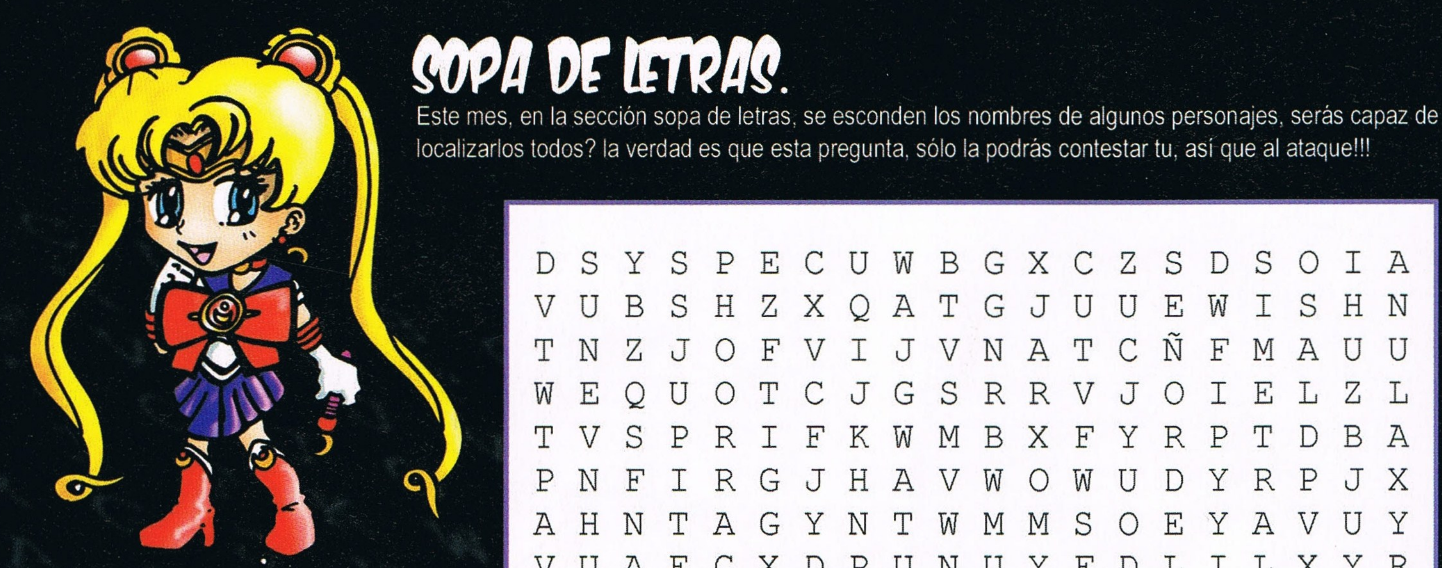
ASI QUE TE LLAMAS EDEL.

¿VIVES CERCA DE AQUÍ?


SI... VIVO EN ALGARD, EL PUEBLO DE AL LADO.
¿Y POR QUÉ TE QUERÍAS ENFRENTAR A ESOS TIPOS?
PORQUE SON ESBIRROS DE RUKBAT EL BRUJO. QUIERO ACABAR CON ESA SABANDIJA Y TODOS SUS SERVIDORES.
¿Y ESO POR QUÉ? ¿TE HA HECHO ALGO ESE BRUJO?
... ASESINÓ A MIS PADRES HACE DOS AÑOS...
... Y SACRIFICA A LAS GENTES DE MI PUEBLO PARA AUMENTAR SU PODER MÁGICO... CREO QUE LOS UTILIZA PARA UN HECHIZO ESPECIAL.
CRECK
CREK

CONTINUARÁ...

# PASATIEMPOS



## SOPA DE LETRAS.

Este mes, en la sección sopa de letras, se esconden los nombres de algunos personajes, serás capaz de localizarlos todos? la verdad es que esta pregunta, sólo la podrás contestar tu, así que al ataque!!!

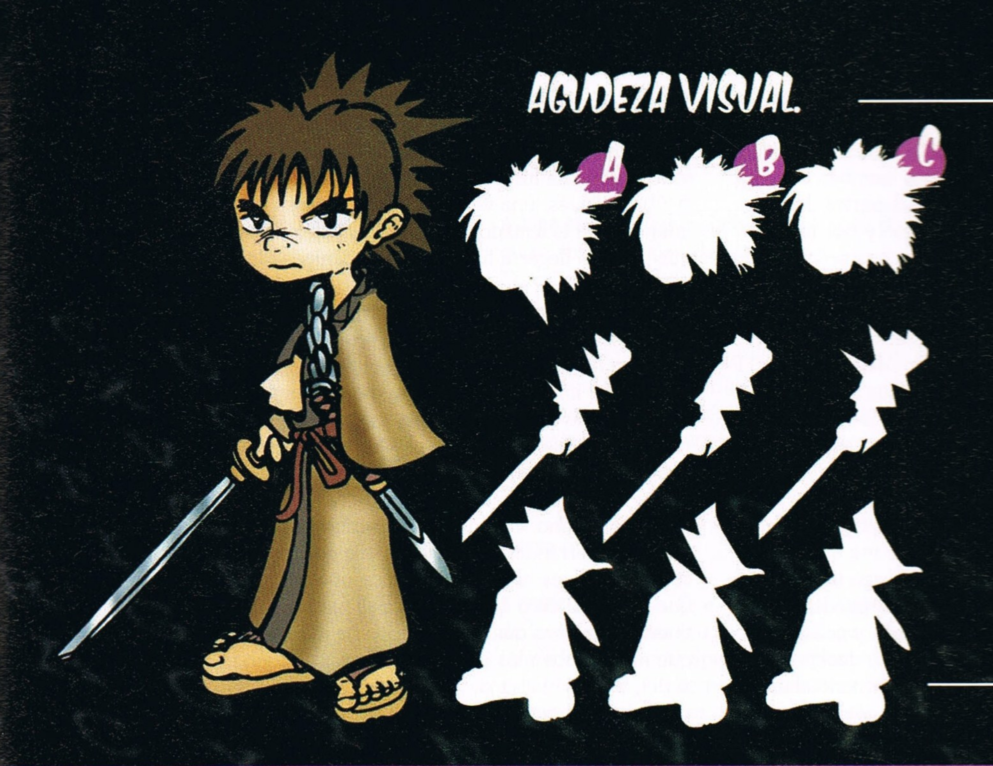
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| D | S | Y | S | P | E | C | U | W | B | G | X | C | Z | S | D | S | O | I | A |
| V | U | B | S | H | Z | X | Q | A | T | G | J | U | U | E | W | I | S | H | N |
| T | N | Z | J | O | F | V | I | J | V | N | A | T | C | Ñ | F | M | A | U | U |
| W | E | Q | U | O | T | C | J | G | S | R | R | V | J | O | I | E | L | Z | L |
| T | V | S | P | R | I | F | K | W | M | B | X | F | Y | R | P | T | D | B | A |
| P | N | F | I | R | G | J | H | A | V | W | O | W | U | D | Y | R | P | J | X |
| A | H | N | T | A | G | Y | N | T | W | M | M | S | O | E | Y | A | V | U | Y |
| V | U | A | E | C | X | D | P | U | N | U | Y | F | D | L | I | L | X | Y | R |
| I | P | R | R | Q | O | V | L | M | T | E | R | L | D | A | E | F | L | P | Q |
| M | T | R | Z | E | X | V | T | J | C | Y | M | G | N | N | U | V | R | A | C |
| V | J | M | E | L | N | Z | J | A | U | V | I | V | H | T | M | W | Z | B | X |
| R | N | A | V | R | Q | B | Y | K | K | F | O | A | N | I | R | T | R | R | Z |
| Y | A | R | Y | F | C | X | Q | B | A | I | M | U | K | F | U | C | J | O | U |
| V | X | T | Y | W | E | J | G | H | R | I | J | B | Y | A | J | N | X | V | H |
| F | Z | E | J | S | F | B | Z | U | Q | D | O | D | U | Z | O | L | S | D | R |
| A | L | O | R | A | C | F | C | Y | X | E | R | E | Z | N | Z | H | U | J | K |
| W | K | X | D | S | Z | R | K | M | N | J | V | M | U | V | N | Y | A | N | X |
| S | X | P | Y | H | E | E | Y | T | S | R | J | B | E | C | S | Y | G | K | A |
| T | K | T | G | M | C | U | M | V | H | Q | U | O | I | C | D | T | R | R | S |
| D | H | Q | Q | A | R | N | E | J | H | Y | B | F | G | V | P | N | B | N | I |

## BUSCARR...

- Artemís.
- Luna.
- Bunny .
- Carola.
- Amy.
- Patricia .
- Ray.
- Armando.
- Y el nombre de sus transformaciones.

# PASATIEMPOS

## AGUDEZA VISUAL.




Tras la última batalla, Manji ha vuelto a perder algunas partes de su anatomía. El problema es que no consigue reconocerlas entre los restos de sus enemigos. ¿Podrías encontrar las tres partes de la silueta que encajan para conseguir restaurar a Manji?

**Solución: C,B,C**

**Frase: Cuando pienso en mi pueblo**

**Solución:1.-Jiro Taniguchi. 2. Sailor Moon. 3. Go Nagai. 4. Miyamoto Musashi. 5. Urusei Yatsura.**

## LA FRASE MISTERIOSA.

En los conjuntos de letras de abajo encuentra lo siguiente: (no te preocupes si sobran letras)

JCroANUTCdGOiihUAin - Autor de El almanaque de mi padre.

LOOsiPeNiomRAOsN - Serie a la que más páginas dedica este número de Minami.

GigEnnAAO - Autor de Mazinger Z.

AmMToymUmASiiSHio - Nombre por el que fue más conocido el protagonista de Vagabond.

AbuLOiPRUEsutAysEru - Nombre original japonés de la serie: Lum la chica invasora.

Y eso es todo por este mes, más o menos. Eso sí, antes de despedirme, quisiera deciros a los que me habéis preguntado que no, el chico que sale en las fotos del artículo del salón del Nº 37 no soy yo, sino mi buen amigo DJ Matei (autor del vídeo doblado del salón del manga de Barcelona y de varios vídeos de GHOtaku). Y otra vez no, ni conozco el mail de Isadora ni os lo puedo dar. Lo siento.

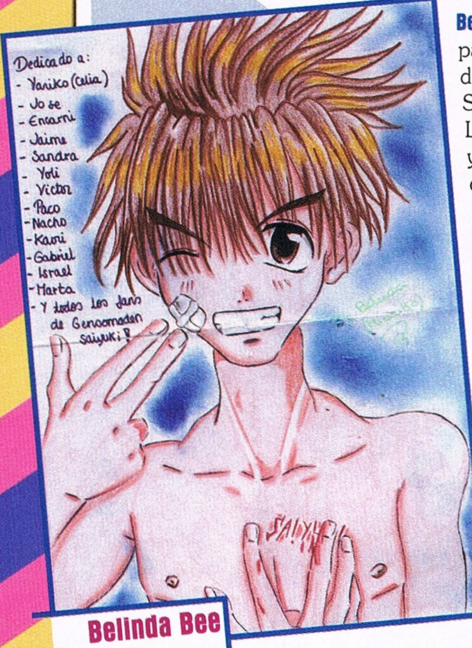
Si queréis ver vuestros pasatiempos publicados mandádmelos a delrio19@vodafone.es o a:
Sección Pasatiempos (Rafa del Río)
C/Juan Ramón Jiménez Nº 4 4º dcha.
CP 11008 Cádiz.

Ahora, con las letras que han sobrado, intenta construir la frase que aparece en el recuadro de la primera viñeta de El Almanaque de mi Padre:

Frase de cuatro palabras:

¡Hola querid@s otakus de Minami! ¿Qué tal van las merecidas vacaciones de verano? Siempre sientan bien unos días de vacaciones y, si habéis cateado alguna o no tenéis mucho tiempo libre, siempre va bien tomarse un descanso y leer vuestra revista favorita de anime (¿Minami?). Aunque sean vacaciones y podría estar en el caribe acompañado de las fabulosas chicas de Love Hina, aquí sigo yo con todas las cartas que nos enviáis y todas las dudas que nos llegan al correo (¡trabajo, trabajo...!). Vamos, que ya me podría yo ganar un viaje a unas fuentes termales japonesas o a la residencia *Hinata*. Bueno, a disfrutar del mejor correo del mundo mundial mientras os tomáis un *fresisuís* bien fresco. Ale, ¡que disfrutéis!

## CORREO




Belinda Bee

**Belinda Bee**. Esta chica tan simpática y tan maja nos escribe desde Marbella, aunque es de Suiza (de la parte italiana, Lugano). Si es que ya lo digo yo, que nos escriben otakus de diferentes partes del planeta, por eso y por tener gente como vosotr@s que nos leéis cada mes somos la mejor revista de manga y anime ^_~. El salón del manga de Málaga es del 11 al 13 de Julio, si bien tengo entendido. Personalmente nunca he ido, pero me gustaría. Así que, ya sabéis, si alguien me hace un hueco debajo de un puente yo me apunto (pero que sea un puente cómodo si puede ser, con tele, ducha y calefacción xD). Siento decepcionar a los miles de seguidores de **Gran Hermanotaku**, no creo que vuelva en un principio (aunque algo hay por ahí de un Gran Hermanotaku Royal Battle)... PERO quizá se monte algo parecido relacionado con los miembros de la redacción de **Minami** (de momento queda sólo en una idea *friki* que salió de la mente del creador de *GHOtaku*, *Pakouji* ;). ¡Ah! Y hablando de **Fruits Baskets**, se publicó el manga en Italia y la idea de que venga aquí no es descabellada (vaya, que casi casi seguro dentro de poco lo tenéis en vuestras manos). Anoto las sugerencias que nos envías en la carta sobre *Ai Yazawa* y tus saludos a los redactores de la revista, en especial a *Lázaro-sama*. ¡Besos!

**Javier Lozano**. Veo que te gustan mucho mucho los *RPGs* y estoy convencido de que más de un@ otaku compartís aficiones ^_^. Para aquell@s que no sepáis bien lo que son ahora mismo os explico detalladamente en qué consisten. *RPG* viene del inglés *Role Playing Game*, que significa juego de rol. Normalmente son juegos de consola o de ordenador en los que podéis llevar un personaje e ir subiéndole las características a base de embarcarse en aventuras o derrotar a poderosos enemigos. En Japón este tipo de juegos son muy famosos al igual que las comunidades de chats basadas en *RPGs* o con un sistema de interacción a través de las *Quests* o aventuras en grupo. ¿Y qué tiene que ver esto con el manga o el anime? Pues bien, algunos de estos *RPGs* tienen un estilo y un diseño de personajes que nos recuerdan a los de un manga o un anime. Son por ejemplo los ya conocidos **Final Fantasy**, **Seiken Densetsu** (también conocido como **Secret of Mana**) o **Chrono Trigger** (cuyas ilustraciones para el juego salieron de la mano de *Akira Toriyama*). Aunque hay muchos, muchísimos de ellos, aquí en España o en el mercado nipón. Como nos comentas en tu carta eres un fanático del juego **Zelda** y del antiguo **Secret of Mana** de *Snes*, eso está muy bien, yo desde hace poco juego a un *RPG* llamado **Ragnarok Online** que se juega a través de internet y que seguro que más de un@ ya conoce (sobre todo porque ya fue comentado en esta revista, os lo recomiendo ^_^!). Así pues, una vez más demostramos que el manga y el anime se ha extendido más allá de sus fronteras y quién sabe qué más pueden llegar a hacer nuestros amigos nipones. ¡Un saludo!

**Neus Galcera**. Es una fan de **Dragon Ball** que nos pide unas cuantas cosas en su carta. Vamos a ver, *Neus*, lo de los vídeos VHS en algo que no sea el idioma nacional de tu serie preferida va a ser un poco difícil encontrarlos, ya que me parece que no existen, pues las formas de hablar regionales son muy minoritarias y por tanto no sale rentable editar nada así. Sobre lo que nos comentas de **Dragon Ball**, que si ha habido muchas críticas a la serie y que hay según quién que llama a los fans de ésta "Dragon Babosos" o cosas así, bueno, cada redactor escribe desde un punto de vista personal aferrándose a lo que él/ella conoce de la serie así que supongo que es normal que a cada uno nos guste unas series más que otras. Yo creo que **Dragon Ball** fue en un principio una muy buena serie pero que poco a poco ha ido degenerando U_U (vaya, que me gustaba más el maestro *Toriyama* cuándo empezó con la serie). Bueno majísima, ¿de verdad tienes una foto comprometedora de *Lázaro* en el lavabo del 5º salón del manga de Barcelona? (*NDL: ¿El 5º? Coño, pues puede ser. Yo pensaba que no nos había pillado nadie...*). Jojojo, ya sabes, fotocopias y nos la envías (lo siento por sus fans pero no creo que la pongamos en la sección, ¿eh? xDD).

**Marina Villarroel**. El dibujo que nos mandas está muy pero que muy bien aunque no sea a color; se nota que le has dedicado mucho tiempo. Y no, no sabemos la dirección de las *Clamp* ni de *Wataru Yoshizumi* (ojalá, yo mismo las acosaría con miles de cartas para que sacaran más obras suyas (*NdL: Bueno, sí las sabemos, pero precisamente por lo que comenta* Argonath *no las ponemos (aunque en su día publicamos la de* Wataru Yoshizumi*)*). La única forma de verlas sería si vinieran a algún salón del manga de nuestro país (que no creo que ocurra a menos que caigan en desgracia y dejen de estar en el candelero). Aprovecho la pregunta que nos pones en la carta (¿qué significa *Konnichiwa*?) para explicar algo de japonés (*nihongo ga omoshiroi desune*, la clase de hoy se titula "el japonés es entretenido" xDD). *Konnichiwa* significa hola, aunque es sólo para una franja horaria. Es decir, cuando te levantas de la cama y quieres saludar dices *Ohayou Gozaimasu* (que es como un "buenos días"; la forma abreviada es la archiconocida "Oha!" que se hizo famosa en nuestro país gracias a *Shingo Mama* o simplemente basta con decir *Ohayou*), pero sólo es hasta las 11 de la mañana como muy tarde. Después para saludar hemos de decir *Konnichiwa*, que ya lo he explicado antes, y por la noche (pasadas las 7 y media de la tarde) tenemos *Konbanwa* (que es buenas noches,




literalmente). Pero cuando nos vamos a dormir decimos *Oyasumi nasai* (la forma abreviada es *Oyasumi!*) que es también buenas noches pero en el sentido de irse directamente a la cama (a dormir, ¿eh? xD). ¿Qué tal? ¿Habéis entendido algo? Bueno, eso es todo lo que os explico de japonés por ahora, en próximas entregas más clases por fascículos de la mano de vuestro humilde correero ^_~.

Hasta aquí el correo del mes, pero ya sabéis que **Minami** no cierra por vacaciones y el mes que viene más artículos y más correo. Aprovecho para agradecer todas las cartas y para decir que: ¡quiero ser el correero número uno del país! (sé que es un objetivo muy difícil, casi imposible pero ¡lo conseguiré cueste lo que cueste! >_<!). Esto es todo este mes, que disfrutéis mucho estas vacaciones, no olvidéis mandarnos una postal a la redacción o un jamón de pata negra, o una caja de churros o, la serie completa de **Evangelion** (*NdL: Ejem, no, eso no, si mandáis una serie, que sea una buena, nada de deshaceros de vuestra basurilla enviándonosla ;)*), o un mono con tres cabezas, o... vaya, algún detalle para la redacción (si cuela, cuela) ^_^U

**Argo**

# MISIVAS BREVES

**A Priscilla González**. Gracias por seguirnos mes a mes y por enviarnos dibujos como los que haces. ¡Ah! Me gustan mucho las cartas que envías tan llenas de detalles y con dibujos en el sobre (*kawaii!*) pero no te puedo ayudar mucho. Creo que en Galicia no hay ningún salón del manga a lo grande. Bueno, ¡ánimo! Quizá en un futuro se cree alguno. Si alguien sabe de algún evento que se celebre por allí relacionado con el manga que me lo diga y que me busque un puente xD ¡Saludos desde **Minami**!

**A Joyce Tormos**. Es posible que se vuelva a emitir **Utena** en el *K3*, más que nada lo digo por si hacen lo mismo con lo que hicieron con **Dragon Ball** en la misma cadena, repetirla año sí y año también. Especial de **Sailor Moon** anotado (si no me equivoco en este mismo número ;). Y sí, que os morís de ganas de ver a *Lázaro* y de que os ponga una *NdL* (*Nota de Lázaro*).

**A Juan Martín**. Veo que nos muestras tu disgusto sobre el salón del cómic de Barcelona. Entiendo que cada año esté más lleno de frikis y otakus; y que a medida que pasan los años y uno va creciendo se espera que hagan algo nuevo u original, diferente. Porque según nos dices, cada año es lo mismo. Que si vienen autores a firmar y se forman unas interminables colas y la típica exposición de cómics que hay al fondo del salón que sirve de merendero. Pues nada, aquí queda tu opinión; ¡hasta otra! ^_^

**A Francisco Esteso**. Oye, tienes un apellido de lo más peculiar (no, no voy a hacer referencias sobre tu apellido, simplemente está bien). No, no damos subvenciones para comprar mangas, si acaso me las quedaría yo todas, jejejeje xD (que no hombre, que es broma, pero no damos subvenciones, ohh...).



Miriam Tormos



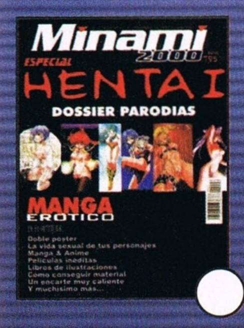
Fátima Aguiló

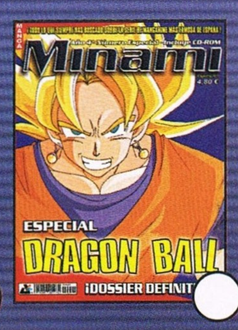

Stella Maris


Orlando Oliveros

# BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN Y PETICIÓN DE ATRASADOS

# Minami

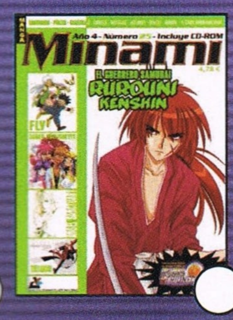




























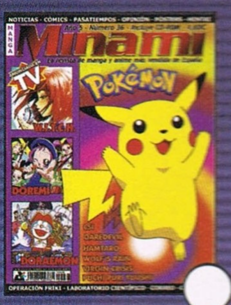

















**MARCA EN EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN. TODOS INCLUYEN SU CD ORIGINAL**

**Nota: La contínua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.**

**DATOS PERSONALES** (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

**MODALIDAD DE PAGO**

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+4 euros de gastos en el primer envío)
- ☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA VISA - MASTER CARD:
FECHA DE CADUCIDAD:

**AHÓRRATE 12 €**

**SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 45,32 €**

**Deseo suscribirme a Minami a partir del número y recibir los siguientes 12 números en casa.**

**Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:**

**ARES Informática S.L.**
**Pasaje Mercurio s/n, nave 12**
**08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)**

**O bien envíalo por fax al número:**
**902 19 72 63**

**También puedes hacerlo por teléfono en el:**
**902 19 72 64**

**Y ahora además por correo electrónico:**
**suscripciones@aresinf.com**

# INSTRUCCIONES DEL CD

## REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores.
Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

## CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

## CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

**Música**
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

**Vídeo**
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

**Imágenes**
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

**Varios**
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

## MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

**Formato MP3:**
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

**Archivos de vídeo:**
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
*minami@aresinf.com*

### NOTA IMPORTANTE

Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.



LA BATALLA DEFINITIVA EN DVD VIDEO
MOVIE STREET FIGHTER II
LA PELÍCULA DE ANIMACIÓN
A LA VENTA
EL 25 DE JUNIO
CONTENIDOS
PELÍCULA
Nuevo Máster Digital
Español Dolby Digital 2.0
Inglés Dolby Digital 5.1
Japonés Dolby Digital 2.0
Subtítulos en Español
Anamórfico 16/9 Widescreen
EXTRAS
Acceso directo a escenas
Menú interactivo
Trailer Japonés
Trailer Americano
Ficha técnica y artística
Ficha de personajes
Datos de producción
Galería de imágenes
Selecta Visión
CAPCOM
MANGA
Selecta Visión S.L. C/ Diputación, 37 - Local 7B - 08015 Barcelona - Telf: 933251022 - Mail: info@seecta-vision.com - Web: www.selecta-vision.com